velike nagradne igre activision • novalogic • dallasrecords • VIP • issafilm&video • melcomp

POSEBNO BLAGDANSKO IZDANJE

HACKER

BROJ 56 BOŽIĆ 1999. CIJENA 32.80 KN

JEDINI ČASO… IGRA

Igre

Top 20 igara iz 1999. i najava naslova koji dolaze u 2000.

plus 100 najboljih cheatova 1999.

FilMovies

Biramo filmove godine i objašnjavamo kako PC pretvoriti u kućno kino

plus darujemo 10 primjeraka "Matrixa" na DVD-u

Hardver

Biramo hardver godine i prikazujemo 3D grafičke trendove 21. stoljeća

plus osvoji Per[illegible] Turbo Wheel volan za PC

Star Trek prilog

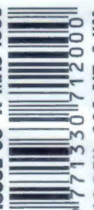
Eksplozija novih Star Trek naslova!

plus "Marketinški striptease" - nova razmišljanja našeg kolumniste Gandalfa

Intervju

Horned Reaper: "Mrzim kokoši!"

plus samo u ovom broju: Horny u stripu



Planescape Torment • Ultima IX: Ascension • Rally Championship 2000 • SWAT 3: Close Quarters Combat • Crusaders of Might & Magic • Formula One 99 • Slave Zero • Star Trek: Hidden Evil • Test Drive 6 • Spirit Of Speed

KIM Computers

Smetanina 12, 10000 Zagreb, tel./fax 01/3886-473
RADNO VRIJEME PON - PET 09 - 18 h
opširniji katalog proizvoda sa slikama i specifikacijama
http://kim.inet.hr

MATIČNE PLOČE

ABIT BE6 i440BX UATA/66	1438.84
ASUS MEL-B Intel LX, SOCKET 370 AT	703.07
ASUS MEL-C Intel LX SOKET 370 ATX	785.40
ASUS MES-VM FSB100, SBL, VGA SK.370	878.84
ASUS P2B-S 440BX AGP UWS-2 ATX	3284.08
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1383.01
ASUS P5A ALI Aladin V 1MB SOCKET 7	730.83
EPoX BX3, PII/III, i440BX, ATX	858.99
LUCKY STAR MZX1 VGA 8MB + SB, DVD	1100.86
MSI 5169 S7, ALI Aladdin-V, ATX	693.55
MSI 6163 PII/III BX Intel, Slot1 ATX	944.66
MSI 6199 PII/III VIA,Slot1 ATX	848.99
MSI i810, M-ATX, VGA,SB, DC100	1040.32
MSI K7 (slot A) Irongate, ATX	1555.40
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	601.70
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	850.54
PII VIA Appolo Pro 500Mz, Slot 370	615.55
SOYO 5EHM PENTIUM I, AMD 100 MHz AGP	772.79
SOYO 5EMA+ PENTIUM I, AMD 124Mhz fsb	749.01
SOYO SY-6VBA-133 UATA/66	832.23

PROCESORI

INTEL P-III 550 MHz, 512KbC, 100MHz fsb	3790.57
INTEL P-III 533MHz, 512KbC, fsb 133MHz	3725.99
INTEL P-III 500MHz, 512KbC, 100MHz fsb	2531.02
INTEL P-III 450 MHz, 512KbC, 100 fsb	2276.87
INTEL P-II 400 MHz, 512KbC, 100MHz fsb	1382.73
INTEL P-II 350MHz, 512Kbc, 100MHz fsb	1333.05
INTEL PENTIUM II 450 DESHUTES 512KbC	1805.69
INTEL PENTIUM I 233 MMX	436.28
INTEL PENTIUM I 166	449.58
INTEL PENTIUM I 133	372.60
INTEL Celeron 500 PGA, 128 KbC, Slot 370	1460.95
INTEL Celeron 466 A, PGA, 128KbC Slot 370	992.34
INTEL Celeron 433 A, PGA, 128KbC Slot370	755.28
INTEL Celeron 400 A, PGA, 128KbC Slot370	705.67
INTEL Celeron 400 A, 128Kbc, Slot 1	782.84
INTEL Celeron 366 A, PGA, 128KbC Soket370	509.96
AMD K7 500MHz ATHALON Slot A	2203.61
AMD K6 III 400 3D NOW	1014.09
AMD K6 II 450 3D NOW	646.66
AMD K6 II 400 3D NOW	515.05
AMD K6 II 350 3D NOW	482.31

HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL 10.1 Gb UltraATA/66	1286.18
WESTERN DIGITAL 8,4 Gb UltraATA/66	1196.45
WESTERN DIGITAL 6,4 Gb UltraATA/66	1096.74
WESTERN DIGITAL 4.3 Gb UltraATA/66	1026.95
MAXTOR 20 GB 7200 okr/min	2199.78
MAXTOR 17.2Gb	1662.51
MAXTOR 13.5Gb	1441.82
MAXTOR 10 GB 7200 okr/min	1356.33
MAXTOR 8.7Gb	1264.57
MAXTOR 4.3Gb	1004.90
IBM 9.1GB DJNA-370910 7200 RPM	1294.62
IBM 13,5Gb 7200rpm DJNA-371350 ATA/66	1445.71
FUJITSU 17.3 GB UDMA/66	1561.91
FUJITSU 12.9 GB UDMA/66	1320.73
FUJITSU 10.8 GB UDMA/66	1275.57

RADNA MEMORIJA

PC-100 128 MB -8ns	1671.01
PC100 128Mb 133MHz	2014.21
PC-100 32MB SDRAM 168pin -8ns	422.75
PC-100 64 MB SDRAM 168pin -8ns	778.00
PC-100 64Mb 133MHz	955.63

CD ROMOVI - DVD ROMOVI

CD ROM 40X ASUS UDMA/33 512kbCache CD-SPEED	490.29
CD ROM 40X NEC UDMA/33 CDR-3000A	439.00
CD ROM 40X PLEXTOR SCSI PX-40TSi Ultra PLEX	989.85
CD ROM 50X ASUS UDMA/33 512 KbC	573.55
DVD Dxr3 MPEG dekoder kartica Bulk	847.20
DVD ROM KIT CREATIVE 6X DVD ROM + Dxr3 CARD	2041.85
DVD-ROM PIONEER 6x32x, 103S, 512Kb, ATAPI	883.29

CD R - CD RW SNIMAČI

CD RW - DVD CD RICOH 9060b ATAPI 6/4/4/24x	2691.00
CD RW IOMEGA ZipCD ATAPI 4/4/24x	2274.48

PRINTERI

CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	796.42
CANON BJC 250 720x360dpi sa BC-05	837.30
CANON BJC 4650 A3 720X360dpi sa BC-21E	2717.83
CANON BJC-1000, color (sa BC-05)	577.84
EPSON EPL 5700 laserski	3914.09
EPSON LQ 570+ 24pin	3323.16
EPSON LQ-300 24pin 200 z/s	1831.66
EPSON LX300 9pin 200z/s	1491.50
EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min	979.44
EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min	1450.76
EPSON STYLUS COLOR 740 InkJet	1985.98
EPSON STYLUS PHOTO 750	2412.56
HP 1100 Laser 600dpi 8str/min A4	3741.34
HP 1120C InkJet Color A3, 2MB	3490.51
HP 2100 Laser A4	6750.14
HP 610C InkJet Color 600dpi A4	871.07
HP 710C Ink Jet Color 600dpi 5s/m	1304.10
NEC P2X 24 iglice A4	1440.62
OKI 6w 600dpi 6str/min laser	1828.29
OKI 8P 8str/min 4Mb 1200dpi Laserski	2666.81

KUĆIŠTA

JNC MIDI TOWER ATX JNC-SM16***	212.59
JNC MINI TOWER AT JNC-M16	142.28
JNC VELIKI TOWER ATX JNC-BT16(A)	381.26
MACASE BIG TOWER 250W ATX	971.01
MACASESUPER MIDI 250W ATX	629.06

TIPKOVNICE

CHERRY G83 WIN95 (AT/PS2)	181.48
CHICONY ERGONOMSKA WIN98 (AT ili PS/2)	157.16
CHICONY MULTIMEDIJALNA (AT ili PS2)	103.70
CHICONY MULTIMEDIJALNA HOT KEY (AT/PS2)	130.66
CHICONY-UNIKEY HR WIN98 (AT ili PS/2)	60.80
KEYTRONIC KT-2001 ERGO PS/2	276.42
KEYTRONIC KT-800 PS/2	124.44

MIŠEVI

A-4 TECH WIN EASY 4D DUAL WHEEL 520dpi BOX	100.59
GENIUS EASY MOUSE+ (PS/2 ili AT)	45.23
GENIUS NET MOUSE PRO (PS/2 ili AT)	75.04
GENIUS NET SCROLL (PS2 ili AT)	89.57
GENIUS NEW EASY (PS/2 ili AT)	36.04
LOGITECH DEXXA 2 PS/2	38.18
LOGITECH DEXXA 2 button, PS/2	44.59
LOGITECH FIRST MOUSE (PS/2 ili AT)	114.07
MICROSOFT INTELLI PS/2 ili USB v.1.1a OEM	192.62
MICROSOFT v.2.1 AT / PS2 OEM	114.07

MONITORI

BELINEA 15" 2010, 1024x768, .28mm,	1396.37
BELINEA 15" 2020, 1280x1024, .28mm,	1503.78
BELINEA 15" 5080 1280x1024, .27mm+zvučnici	1835.79
BELINEA 17" 3010/15 1280x1024, .27mm,	2158.03
BELINEA 17" 3070 1600x1200 .25 DIAMONTRON	3378.64
BELINEA 19" 6020 1600x1200, .26mm	3818.06
LG 15" FST,SW57m 1280x1024 0,28mm-ZVUČNICI	1831.95
SONY 15" CPD-E100E	2198.27
SONY 17" CPD-200GST	4356.64
SONY 17" CPD-E200E	3942.79
SONY 19" CPD-420GS	6463.75
TVM AS5Sv 15" 1280x768	1359.60
VIEW SONIC 17" E70	2476.36
VIEW SONIC 17" E771 70kHz	2768.38
VIEW SONIC 19" E790	4403.70

ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI

ZVUČNA KARTICA AUDIO EXCEL AV5111 3D, 4 Zv. WIN98	120.89
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS LIVE VALUE	582.80
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 128	235.90
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 512	550.36
ZVUČNICI Creative SoundWorks CSW100	680.53
ZVUČNICI GENIUS SP306A 75W	71.30
ZVUČNICI GENIUS SP710 120W	139.37

MODEMI

GVC FAX/VOICE V.90 externi FLASH ROM	596.68
GVC FAX/VOICE V.90 interni FLASH ROM	476.42
GVC FAX/VOICE/TAM v.90 externi	999.10
INTERNI 56k - v.90 PCI MMX Voice/Fax/Data	290.36
US ROBOTICS 56K V.90 externi	947.19
US ROBOTICS 56K V.90 interni 5685	887.37
US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974	538.40
US ROBOTICS V.90 MASSAGE+ externi	1375.92
MODEMSKA ZAŠTITNA UTIČNICA 10/16A 250VAC	125.54

SKENERI

ARTEC 12E Plus, A4 36bit, 600x1200	666.07
ARTEC 12S 36bit, 600X1200 SCSI	1332.13
GENIUS Vivid Pro, 1200dpi, 36bit, A4, USB	861.74
UMAX ASTRA 2000 P, 36 bit, 1200*600dpi par.	911.34

GRAFIČKE KARTICE

ASUS RIVA TNT AGP V3400 16Mb	841.84
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16MB TVR	1114.73
ASUS RIVA TNT2 16MB SGRAM	1073.11
ASUS RIVA TNT2 32MB SGRAM	1383.01
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	1248.87
ASUS RIVA TNT2 TVR + 3D NAOČALE	1896.43
ASUS RIVA TNT2 TVR 32MB	1803.92
ASUS RIVA TNT2 ULTRA DELUX - 3D N	2257.22
ATI All-In-Wonder 128 16Mb AGP	1988.95
MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1296.16
MATROX G400 32Mb SGRAM 300MHz	1844.53
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	1896.43
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	3270.29
nVIDIA RIVA TNT 2 32Mb Ultra	1545.91
RIVA TNT2 Vanta 16Mb 2X AGP	629.06
S3 3D 4Mb sgram 2X AGP	239.70
S3 SAVAGE 4 8Mb 2/4X AGP	401.50
STB VOODOO 3 2000 AGP 16Mb OEM	1116.68
STB VOODOO 3 3000 16Mb TV-out OEM	1465.65
VOODOO Banshee 2D/3D AGP 16MB	634.36
VOODOO II 12MB PCI 3D UBRZIVAČ	747.10

SKENERI

MREŽNI KONEKTOR RJ45	4.15
MREŽNI KABEL UTP CAT5	4.15
MREŽNA KARTICA GENIUS 4050 5-port HUB PCI	253.82
MREŽNA KARTICA D-LINK DRN-32TX 10/100 Mbit UTP/BNC	161.89
HUB DRH-8TX Fast Ethernet 8-Port Hub (RJ-45)	1110.11
HUB D-LINK Dual 10/100Mbps 8-port	1433.89

OSTALO

AUDIO KABEL UNIVERZALNI CD-ZK	20.74
CD PIŠI-BRIŠI MEDIJ 640MB 74 min	49.06
CD-R MEDIJ 640Mb 74 min BOX Silver/Blue	12.00
FLOPPY DISK 1,44MB 3,5" (NEC, SAMSUNG, TEAC)	121.80
IOMEGA ZIP DRIVE EXTERNI Paralelni port	967.85
IOMEGA ZIP DRIVE interni ATAPI 100Mb	712.34
IOMEGA ZIP MEDI 100Mb	93.33
KABEL CENTRONICS 1.8M (25 vodiča)	20.74
LADICA ZA HARD DISK IDE	82.96
PODLOŽAK ZA MIŠ	14.52
PS/2 priključak za ploču (kabel)	23.85
SCSI CONTROLLER NCR SCSI-2 PCI SL 810	312.68
SONY PLAYSTATION KONZOLA	1234.03
SOYO IrDa - IR uređaj s kablom	266.70

PRINTER

Canon

CANON BJC-2000
ink jet color printer
720x360dpi
5 str/min

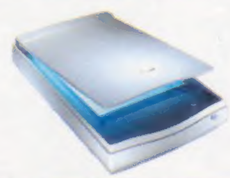


samo **794,60 Kn**

SCANERI

Genius

SCANER GENIUS
1200x600 dpi A4
36 bita



samo
USB **770,00 Kn**
PARALEL **657,00 Kn**

CD RW-DVD-CD ROM

NOVO!

RICOH

ALL - IN - ONE
Ricoh 9060 6/4/4/24X



samo **2691,00 Kn**

TURBO GAMER

Intel Celeron 466 MHz
Radna memorija 64Mb PC-100
Hard Disk IBM 13,5Gb 7200rpm
Grafička Kartica VOODOO 3 16Mb
Zvučna SB Creative PCI 128
CD ROM 44X UDMA/33
Monitor 15" 1024x768
ZVUČNICI 2X120W
JOYSTICK GENIUS F-22X



samo **8028,00 Kn**

POWER

Intel P-III 450MHz
Radna memorija
64Mb PC-100
HD IBM 9,1GB 7200rpm
Riva TNT2 16Mb
Zvučna kartica 32bit +
Zvučnici 120W
CD ROM 44X UDMA/33
Monitor 17" Belinea 3010



samo **9075,00 Kn**

HOME

Intel Celeron 366 MHz
Radna memorija 32Mb PC-100
Hard disk 6,4 Gb UATA/66
Grafička kartica 4Mb AGP
CD ROM 44X UDMA/33
Zvučna kartica + zvučnici
Monitor 15" Belinea 2010
Modem v.90 56K
PRINTER COLOR CANON



samo **6170,00 Kn**

OFFICE 2000

Intel Celeron 433 MHz
Radna memorija 32MB PC-100
Hard Disk 6.4Gb UATA/66
Garafička Kartica 8Mb AGP
Zvučna kartica + Zvučnici
CD ROM 44X UDMA/33
Monitor 15" TVM 1024x768
Modem 56K v.90 + Mrežna kartica



samo **5375,00 Kn**

Y2K COMPATIBLE

Sva računala sadrže kvalitetnu tipkovinicu, miš, podložak, te sve potrebne kablove! MasterCard krediti 6-12-24 mj. DOSTAVA ZA CIJELU HRVATSKU. **U SVE CIJENE JE UKLJUČEN PDV!**





Najpoželjnija veza -

VIP i Hacker Vam poklanjaju

5 VIP.me KOMPLETA ALCATEL EASY koji sadržavaju:

1. GSM telefon ALCATEL One Touch EASY HF
2. Punjač baterije
3. SIM karticu
4. VIP.me bon vrijednosti 100 kn



kako sudjelovati u nagradnoj igri?
pošalji dopisnicu s nagradnim kuponom i svojim podacima [ime/prezime/adresa/telefon] na našu adresu:

Janus press
za nagradnu igru VIP
Majstora Radonje 10/I
10000 Zagreb

NAGRADNI KUPON
VIP
H56

BOŽIĆNA NAGRADNA IGRA

activision i hacker vam poklanjaju

originalnu igru

indiana jones

and the infernal machine



utješna nagrada

per4mer

turbo wheel



kako sudjelovati?

pošalji dopisnicu s
nagradnim kuponom
i svojim podacima
[ime/prezime/adresa/telefon]
na našu adresu:

Janus press
za nagradnu igru activision
majstora radonje 10/I
10000 Zagreb

NAGRADNI KUPON
ACTIVISION
H56



BOŽIĆ 1999.
BROJ 56

HACKER

X-MAS 1999.
ISSUE 56

RUBRIKE

RECENZIJE



HARDWARE

SPECIJALNI PRILOZI

NAGRADNE IGRE

POPIS OGLAŠIVAČA

UVODNIK



Poštovani čitatelji!

Dobrodošli u trinaesti broj ove godine, izdanje u mnogočemu posebno u odnosu na ostalih 12 koja ste čitali u 1999. Kao što smo to i najavili, Hacker će odsad, uz 12 redovitih brojeva, krajem godine izdavati i poseban, božićni broj u kojem možete, osim uobičajenih recenzija, pročitati i mnoge analize, osvrte, kolumne, posebne prikaze te nezaobilazne top ljestvice. Iako vjerujem da su mnogi očekivali da će na tron najbolje igre 1999. zasjesti Unreal Tournament ili Quake 3, ipak se nakon dugotrajnog vijećanja i glasovanja iskristalizirao jedan drugi naslov (iznenađenje!) koji je donio dovoljno noviteta da mu se dodijeli laskava titula Hackerove igre godine.

Naš DTP odjel se posebno za ovaj broj poigrao i dizajnom kako bi časopis i vizualno bio «poseban», no ta je promjena samo u ovom broju, već sljedeći Hacker izlazi u uobičajenom dizajnu na kakav ste navikli.

Isto tako, nemojte propustiti priliku sudjelovati u mnogobrojnim atraktivnim nagradnim igrama koje smo u ovom broju organizirali u suradnji s našim partnerima i ne zaboravite - u bubanj za izvlačenje ulaze dopisnice koje nam stignu zaključno s 15. siječnjom.

Naposljetku, u prošlom smo broju greškom ispustili rezultate Thrustmaster ACM Game Card nagradne igre, pa se ovom prilikom ispričavam svima, a posebno Ivanu Sarkotiću iz Zagreba koji je osvojio tu karticu. Toliko za ovo stoljeće, čitamo se u sljedećem!

Kristijan Žibreg
urednik

Sljedeći broj Hackera potražite kod svih prodavača novina krajem siječnja 2000.

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA** IZLAZI MJESEČNO **IZDAVAČ** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/I / 10 000 Zagreb / Tel:++385 (0)1 3843 600, 3843 772 / Fax: ++385 (0)1 3843 599 / http://hacker.janus.hr / hacker@janus.hr **DIREKTOR** Senka Kušer [senka.kuser@janus.hr] **TEHNIČKI UREDNIK** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **DIREKTOR MARKETINGA** Krešimir Mijić [kresimir.mijic@janus.hr] **GLAVNI UREDNIK** Kristijan Žibreg [chris@janus.hr] **OGLAŠAVANJE** Ines Pancer [marketing@janus.hr] **PRETPLATE** Marijana Jurič [prodaja@janus.hr] **GRAFIČKI UREDNIK** Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] **PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK** Željka Mokos / Tomislav Majcenić / Marijan Baćac / Darko Poslek / [dtp@janus.hr] **UREĐIVAČKI KOLEGIJ** Damir Đurović [NOVOSTI] Patrik Pencinger [HARDWARE] Denis Kovačić [HELPLINE] Goran Račić [INTERNET] **SURADNICI** Alan Graf / Berislav Jozić / Damir Rukavina / Goran Račić / Goran Stančić / Igor Duić / Karlo Kolar / Krešimir Lauš / Kristina Jeren / Mario Bošnjak / Mislav Mataija / Tihomir Jauk / Vedran Januš **LEKTORICA** Ankica Đerek **REKLAMACIJE I UPITI** Radnim danom od 10 do 14 h **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **UGOVORNA AGENCIJA ZA KONZALTING** INTERMEDIA consulting & management, Petrinjska 11/IV, tel: 431 761, fax: 435 179 [intermedia@zg.tel.hr] **IZRADA FILMOVA** Janus Studio **TISAK** VJESNIK D.D. Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
ISSN 1330-7126

janus press

PISMA ČITATELJA



Danas ćete čitati novi broj časopisa Hacker

ŠAKA SA SREDNJAKA

Nedavnim preseljenjem u nove prostore u zagrebačkim Srednjacima, kvartu koji je proslavio Šaka sa Srednjaka, redakcija Hackera došla je u sredinu gdje vladaju žestoki dečki. Snašli smo se brzo jer imamo Horned Reapera koji je odmah svima pokazao tko je gazda.

PIŠITE NAM



POŠTOM

"Janus-Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail helpline_pc@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

PISMO MJESECA

TRAGIČNA NESREĆA DAMIRA «Đ» RUKAVINE

Nakon što se prilikom prenošenja Hornyjevog golemog kaveza Damir «Đ» Rukavina poskliznuo preko mutirane baklave i lupio glavom u Kristijanovu 486-icu, završio je u bolnici u Dubravi, a doktori se bore za njegov život. Doktor kaže da nema promjena, no onda je samozatajni Ivan Sršen uletio u bolnicu i pogodio Damira u glavu s CD-om «Svemirski kapetan». Sad Horny tuguje za svojim najfrendom, dok se baklava brani šutnjom. A evo što se dogodilo ostalim članovima Janus Pressa koji smatraju da bez Đ-a nema života.

CHRIS: Jadni Chris po cijele dane sjedi na istom mjestu i zamišlja da je gljiva. Da, dobro ste pročitali. Gljiva!

VEDRAN JANUŠ: Emigrirao je u Kanadu gdje se počeo profesionalno baviti uzgojem i treniranjem retardiranih vjeverica.

IGOR DUIĆ: Na zaprepaštenje svih nazočnih, Igor je započeo samostalnu karijeru u jednom striptiz baru u Krapini.

PATRIK PENCINGER: Nestao bez traga. Sumnja se da ga je Horny pojeo jer ga je dotični neprestano gađao kokoškama. Na svaki upit o Patriku, Horny se samo zagonetno ceri.

KRISTINA JEREN: Kristina se totalno zapustila i nabacila nekoliko kila te tako raščupana i debela samo sjedi i igra NFS 4. Kad bolje razmislim, svatko tko ima više od 100 kila malo se teže diže iz fotelje.

KREŠIMIR LAUŠ: Od tuge za Rukavinom dao si je ugraditi Starcraftov CD u lijevu polutku mozga. Nakon što je s luđačkim bijesom u očima počeo nemoralnim ponudama obasipati staro i mlado u redakciji, svi se složiše da bi ga bilo najpametnije zavezati.

BERISLAV JOZIĆ: Zaprepastio je sve u redakciji izjavom da mu je Damir Rukavina zapravo tata! Nakon što su mu sugerirali da šuti, Bero se vjerojatno iz očaja popeo na stol i počeo plesati tradicionalni međimurski ples i pritom ispuštati nekontrolirane uzvike radosti.

Svi ostali su na neki način ostali normalni, osim malog Mislava koji cijelo vrijeme jednom Mariu pokušava prodati kolačiće za koje tvrdi da ih je sam ispekao. U 17:00 Mario ga je strateški opalio mobitelom po glavi, ali to Mislava nije zaustavilo.

POSLJEDNJE VIJESTI: Upravo nam je saopćeno da je Damir Rukavina dobro i da će već sutra biti pušten «na slobodu».

Ivan Bujević iz Metropole



▲ **Inovativno pismo zaslužuje originalnu igru**

GDJE JE DARIO?

P Poštovani Janus Pressu,

Dozvolite da vam čestitam na prosinačkom broju koji je po mom skromnom mišljenju najbolji do sada. S obzirom da ste, kako ste napisali, za recenzije Quakea 3, Unreal Tournamenta i Tomb Raidera 4 imali samo dva dana vremena - svaka vam čast! Nadam se da ovo nije sve što ćete pisati o Quake i UT-u jer obje igre zaslužuju da se o njima više piše. Drugo, zanima me što se dogodilo s Dariom Rakovcem? Nema ga na popisu recenzenata, a ni u zadnjem broju nije bilo nijedne njegove recenzije. Treće, kao velikom ljubitelju stripa, nije mi promaklo da on u prošlom broju nedostaje - prepostavljam zbog Žmirićeve kolumne. To me jako žalosti jer smatram da su upravo igre i interaktivna zabava razlog propadanja stripa. Naposljetku, imam grafičku karticu Diamond Viper V550 s TV izlazom, no neke igre mi ne rade - pretpostavljam zbog zastarjelih drivera. S obzirom da nemam pristup na Internet, molio bih vas da mi, ako ste u mogućnosti, na jednoj disketi pošaljete drivere.

P.S.

Nadam se da će vam se svidjeti moji crteži koje sam poslao inspiriran prošlim brojem koji je bio odličan!

Davir Radoja iz Solina

O **Dario Rakovac je trenutačno na odsluženju vojnog roka pa je to i razlog što ga vrlo rijetko čitaš u Hackeru. Čim se vrati, ponovno će se pridružiti našoj redakciji. Što se tiče Zoranove kolumne, ona nije ubačena nauštrb stripa kojo nastavljamo objavljivati već od ovog broja, a posebno smo za ovaj broj od autora stripa, Gorana Stančića, naručili epizodu s Hornyjem u glavnoj ulozi. Što se tiče drivera za tvoju karticu, nažalost ne šaljemo ih na kućnu adresu, preveliki su čak i za nekoliko disketa. No, danas je tvoj sretan dan, potrebne drivere možeš naći na CD-u koji ide uz ovaj broj.**

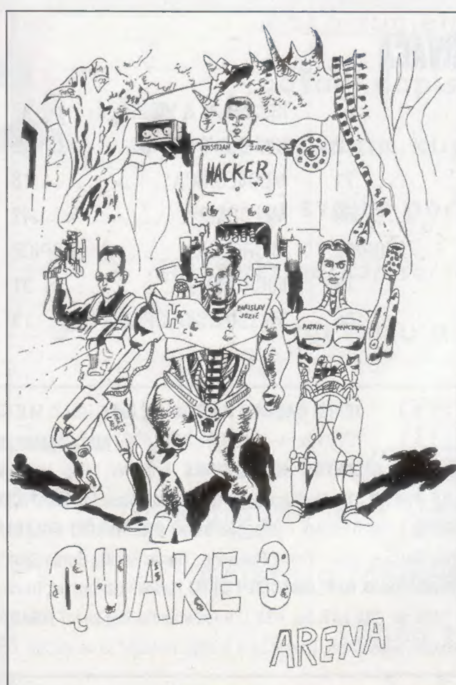
TRILEMA

P Koja će me igra najviše zadržati uz računalo: Monkey Island 3, Final Fantasy 8 ili Blade Runner?

Tonko i Nikola s Hvara

O **Podjednako - svaka u svom žanru. Nas ekranu najviše privuče Larina slika.**





◀ **Davor je očigledno inspiriran Quakeom kada si je dao toliko truda da nacrta ovu sliku. Neki od članova ove redakcije su se neugodno iznenadili kada su vidjeli koliko je Davor svojim karikaturama pogodio njihov karakter.**

FOTOPISMO

Ivan Klarić iz Lukšića nam je poslao jedno dugo pismo i u njemu nekoliko fotografija u kojem nas pokušava uvjeriti kako su mu glavna zanimacija u životu igranje računalnih igrica i čitanje Hackera prije spavanja. I dok smo se odlučili ne objavljivati slike koje Ivana pokazuju kako spava, igra se ili pak kuhinju u kojoj jede, nismo mogli odoljeti a da ne objavimo ovu na kojoj se vide očite posljedice tekstova o baklavama koje proizlaze iz pera našeg kontroverznog recenzenta Damira Rukavine. Još će ga netko optužiti da loše utječe na mladež...



Dokaz hranjenja ludim baklavama s jogurtom?

POŠALJITE MI IGRU

Poštovano uredništvo,
Na svom demo CD-u objavili ste igru Tarzan koju sam instalirao i prešao. Sad bih želio prijeći i cijelu verziju, zato vas molim da mi je pošaljete.

Darko iz Osijeka

Iako smo to već prije naglašavali, nije naodmet spomenuti opet: časopis Hacker ne šalje čitateljima igre na zahtjev. Većinu igara koje dobijemo na recenziju od proizvođača ili domaćih distributera mi uredno vraćamo, a neke dogovorimo za nagradne igre. Možda će pomoći HackCD iz prošlog broja gdje smo čitateljima darovali CIJELU IGRU Dink Smallwood.

PROMJENA SPOLA

P Ne znam zašto me prekrstite u personu ženskog roda u prošlom broju. Nadam se da to nije bilo presudno kod odabira mog pisma za Pismo mjeseca? Hvala za Civ 2 i puno pozdrava!

Aleksandar iz Rijeke

O **Naravno da je - palimo se samo na persone ženskog roda. Poslat ćemo ti Hornyja na kućnu adresu da nam vrati Civ 2!**

AKO STE FRAJERI

P Dobro, ako ste frajeri - ubacite 64 stranice recenzija kao u prošlom broju sa svim rubrikama koje ste ispustili!

Andrej Herdelja iz Križevaca

O **Ali onda nam neće ostati dovoljno stranica za naslovnicu časopisa**

STAR TREK

P Radi li se jedna ili dvije igre Star Trek: Voyager? Pitam zato jer ste u jednom broju Hackera spomenuli igru ST: Voyager Hazard Team, a u drugom ST: Voyager Elite Force. Kada bi spomenute igre mogle izaći?

Josip iz Ozlja

O **Obje igre su u izradi, a izlazak je u planu "negdje tijekom 2000.". Više o Star Trek igrama možeš saznati iz odličnog teksta Zorana Žmirića u ovom broju.**

MOJA RAČUNICA

P Dajem vam svih 100% pohvala i to zato što ste u broju 55 na HackCD stavili cijelu igru Dink Smallwood koju sam planirao kupiti za Božić. Isto tako ni ostali demoi nisu podbacili jer se redom radi o igrama koje sam dugo očekivao. Moj prijedlog je da svaki put na HackCD stavite originalnu igru jer će vam se tako povećati broj čitatelja i pretplatnika, a kupovanje originalnih igara će se smanjiti bar za 40%. I na kraju, želio bih pohvaliti Žmirića za odlične kolumne, a vama poručujem da ste najbolji časopis na svijetu

Frane Rogošić iz Omiša

O **Iako bismo to i sami željeli, ne možemo u svakom broju staviti originalnu igru jer izdavaču nije u interesu besplatno dijeliti naslov koji se dobro prodaje u trgovinama. Zbog toga nam je drago što si oduševljen kompletnom igrom Dink Smallwood koju smo stavili na prošlomjesečni HackCD.**

PISMENA POHVALA

P U broju 54. u recenziji Drivera ispod jedne slike piše: «Tko pogodi koji je ovo kulturni spomenik, od mene dobiva...hmm...pismenu pohvalu!» Odgovor je: "State Johanson Gallery» Molim od Krešimira Lauša pismenu pohvalu.

Hrvoje iz Zgb

O **Sjedni - jedan.**

EA FANATIK

P Bok dragi i poštovani ljudi od krvi i mesa koji se uporno trude radeći na ovom časopisu. Ja sam apsolutni obožavatelj i štovatelj svega što počinje sa dva slova: EA, tj. Electronic Arts! Slijedi popis naslova koji stoje u mojoj polici: FIFA 98, World Cup 98, FIFA 99, FIFA 2000, FA Premiere League Manager 99, FA Premiere League Stars, NBA Live 99, NBA Live 2000, NHL 98, NHL 99, NHL 2000, NFS 2 SE, NFS 3: Hot Pursuit, NFS 4: High Stakes, Superbike World Championship. Htio bih samo napomenuti da su jadni oni koji olako kritiziraju trud i napore koje ulažu ljudi nevjerojatne mašte (i, naravno, hrpom love) u razvoj igara.

Igor iz Gajnica u Zgb-u

O **Ti si doista odani idolopoklonik svega što nosi etiketu Electronic Artsa. Ako uistinu imaš sve te originalne igre na svojoj polici, napravi fotografiju i mi ćemo je proslijediti Electronic Artsu. Tko zna, možda te za takvu vjernost posebno nagrade?**

GDJE JE?

P A gdje je u prošlom broju nestao strip i stranica Help-Line, pitam vas ja?

Sven iz Zabrega

O **Strip je na 172. stranici, a Help-Line na 234. Pogledaj bolje.**

???

P Kad sam kupovao zadnji broj Hackera dogodilo mi se nešto vrlo smiješno. Dok sam zadovoljno išao kući držeći u ruci novi broj Hackera, a u drugoj ruci uzicu na koju je bio zavezan moj vjerni pas Riki, nisam ni primijetio da mi se uzica polako omotava oko nogu. Najedanput je moj pas potrčao, nategnuo uzicu i ja sam se skljokao na pod, a Hacker odletio u zrak i pao na vjetrobransko staklo automobila koji je upravo prolazio. Čovjek je izašao iz auta i počeo vikati, a ja sam pokupio krpice i dao petama vjetra. Tako sam ostao bez svog primjerka Hackera.

Nepotpisani

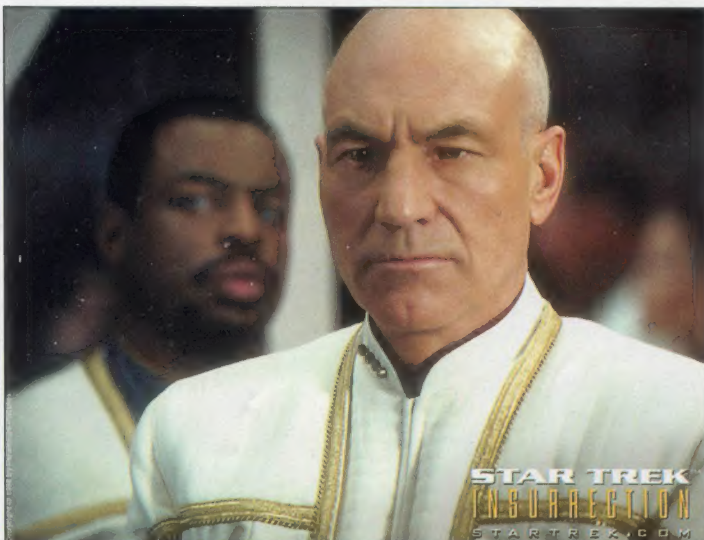
O **U čemu je poanta?**

POKAŽITE ANKICU

P Zašto ne stavite Ankicu u Tko smo mi, kad je već toliko spominjete?
Zato što dotična više ne bi bila «samozatajna», kao što često pišemo. Ne biste vjerovali, ali netko ipak nije protiv Damirove ocjene Starcrafta - ja!

Zvonimir Kovačević fura «ze-ge» regu

O **Iz razumljivih razloga - adresu ti se ne usuđujemo objaviti.**



Na www.startrek.com se nalaze apsolutno sve informacije koje zanimaju Star Trek fanatike, a o novim igrama koje koriste Star Trek licencu u ovom broju piše naš kolumnist Gandalf

REAGIRANJA: HACKER JE PLAYBOY

P Poštovano uredništvo prvog hrvatskog časopisa s kojim se igra! Nadam se da ćete uvažiti nekoliko mojih molbi. Prvo molba jest da prekinete sa spolno diskriminirajućim primjedbama. Slobodno napišite na naslovnici da ste vi muški časopis za igre. Ne mogu se oteti dojmu koji sam dobila o vama baš za vaš 50. broj. Da vas podsjetim: okvir s naslovom «Hacker je Playboy», tekst koji počinje s «...u Hackeru vidiš lijepe curice sa izraženim oblinama?» ili «uživaj u još malo slobodnih slika od kojih će ti uzavreti krv». Zvuči poznato? Da, da, naravno to je interaktivna zabava. ZA MUŠKARCE! Ima takvih i sličnih primjera još. A što je najbitnije kod Lare? To što ima uski struk i obrnuto proporcionalno poprsje? Kad vi tako kažete... Ipak, ja mislim da bi igre izgubile svaki tračak dostojanstva, kojeg baš i nemaju, kad bi Lara ili drugi ženski likovi zbacili sa sebe one krpice. Ako se odlučite preimenovati u «Hackboy», evo vam još jedne ideje: zašto ne bi «lijepe curice s izraženim oblinama» držale u rukama cijenu igre!?! Druga molba je da mi pošaljete jedan primjerak Hacker Plusa, ako ga još imate. Nadam se da sam uvrijedila neke čitatelje i da ću moći uskoro pročitati komentare! P.S. Ostatak časopisa je za svaku pohvalu!

Tena Pick, trebica iz Metropole

O **Mi smo časopis za muške stvari**

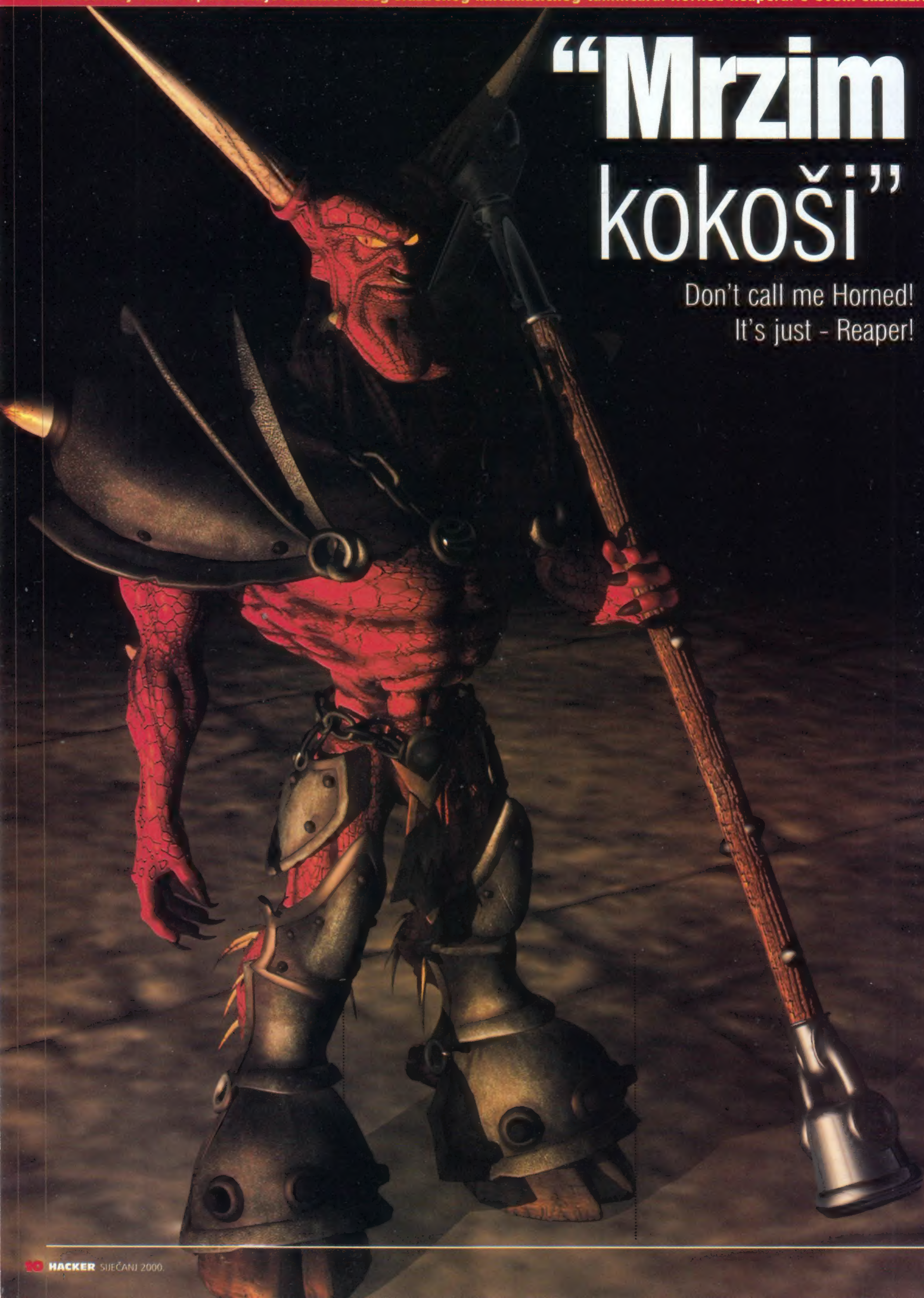


Tena, misliš na ovu sliku?

Na četvrtoj razini ispod zemlje čuvamo našeg službenog karizmatičnog tamničara: Horned Reapera. U ovom ekskluzivno

“Mrzim kokoši”

Don't call me Horned! It's just - Reaper!



Useljenje u nove tamnice

P: Naša redakcija se nedavno preselila u nove prostorije, pri čemu je imala najvećih problema sa tvojim preseljenjem. Iako smo te zatvorili u čelični kavez, neki naši suradnici nisu uspjel izbjeći tvoje oštre kandže. Kako ti se sviđaju nove tamnice u usporedbi sa četvrtom razinom ispod zemlje u Petrinjskoj ulici?

O: Aaaah, ta divna stara Petrinjska 11. Toliko slučajnih prolaznika, sudskih vježbenika i odvjetnika koji su slučajno upali u moju tamnicu. A tek policajci u onim lijepim plavim odorama (kao bombončići) koji su znali upasti u tamnicu, ali nikako da nađu put iz nje. Pa ondje nikad nije bilo dosadno. Taman spalih nekoliko prokletnika, a ono dolazi neki uredski štakor iz odvjetničkog ureda pitajući je li ovdje sudska arhiva. Pa zar kome treba nešto više od toga da bude sretan? Kažeš mu da krene hodnikom ravno i onda izliješ tonu vruće lave na nj. Pa da vidimo kako će mu skupa *aktovka* pomoći u karijeri. A ovdje u Majstora Radonje mi je zabavno jedino ako zaluta neki inkasator. Manje je zabave, ali barem imam vremena renovirati svoje sprave za mučenje. Višak slobodnog vremena omogućava mi i da razvijem neke nove.

Dome, slatki dome

P: Kako ćeš organizirati i urediti novu tamnicu? Koliko ćeš ju duboko iskopati?

O: Kao i u Petrinjskoj, i ova je tamnica na četvrtoj razini ispod zemlje. Tako je bolje jer kad netko u nju upadne, ne može iskočiti ni ako se zove Sergej. A i kad upadne, već je malo smekšan pa se ljepše s njime igrati. Savršena tamnica mora imati odjel za duboko smrzavanje i odjel s lavom za pečenje. Prvo inkasatora dobro smrzneš, pa mu onda kao napraviš uslugu bacivši ga u lavu. A on na to kaže samo: Cvrlj....

Horny protiv kokoši

P: Naširoko je poznata tvoja čuvena mržnja prema kokoškama, baš kao što je poznato da Damir "Đ" Rukavina mrzi vjeverice. Zašto toliko mrziš kokoši?

O: Kokoške su grozna stvorenja. Dok spavam, po cijele mi dane kljucaju iznad glave : kljuc, kljuc, kljuc, kljuc. Nemaju drugog posla nego meni kljucati po glavi!. Kokoške su vrlo nisko na evolucijskoj ljestvici i zato ih ne cijenim. One još liježu jaja, ne mogu letjeti i nisu baš najpametnije. Osim toga, one još i sad *furaju* perje. Pa ono nije odavno u modi. Moje je mišljenje da ih treba potamaniti. Treba ih spržiti ili nabiti na ražanj! Treba im perje počupati, jedno po jedno pero! U silnoj gluposti one često napakoste tako da se bace pod auto. Vozač se prepadne, snažno koči, ponekad sleti s ceste, a na kraju još i perje vadi iz motora. Kokoške kao takve ne vole djecu i liježu jaja samo da bi ih djeca morala jesti, a kokodaču da ne bi mogla spavati. Jedno je sigurno Đ koju ja ulovim, ja je i zgazim. Jedan brz udarac nogom i odvojim je od većine njenog perja.

Horny protiv Damir Rukavina

P: Kad smo već spomenuli Damira, poznato je da smo našeg ekscentričnog recenzenta radi neposluha bacili u tvoju tamnicu, no on je nekako uspio pobjeći odatle Đ a to nije nikome pošlo za rukom. Tvoj komentar?

O: Ne spominjite mi Damira Rukavinu. On je nemoguć i prije svega neuhvatljiv. On *strajfa* mojom tamnicom brzinom svjetlosti. Jedan tren je ispred tebe, a već drugi tren te sleđa mlati stolicom po glavi. A kad se ja okrenem, dobijem *pajserom* po rogovima. Rukavinina omiljena metoda ratovanja je gerilski rat. Po cijeloj mi tamnici ostavlja mišolovke kojima tamani vjeverice, a ja ih redovito nagazim. Ne mogu više leći u krevet a da mi se desetak njih ne zalijepi po cijelom





Stalbena tamnica u Petrinjskoj 11, onako kako se izgledale na dan preseljenja. Ove sprave je bila prava muka iznijeti na površinu, ali još je teže bilo iznijeti Hornya u njegovom kavezu i izbjegavati njegove duge kandže.

Na četvrtoj razini ispod zemlje čuvamo našeg službenog karizmatičnog tamničara: Horned Reapera. U ovom ekskluzivnom

tijelu. Vrag jedan, po svim mi je zidovima ispisao svoje tekstove iz Hackera. U toj je tamnici sad nemoguće živjeti, pa po cijele dane bijelim zidove, samo da to više ne gledam. Ponekad pomislim da nisam više tamničar, nego *moler* s kantom u ruci. Moram priznati, Rukavina je od mene učinio nešto što nikada nisam želio biti.

Horny protiv Lare i Duke

P: Lara Croft i Duke Nukem misle da si zahrđao. Po gradu kruži priča da dolaze ubiti Boga u tebi. Kako ćeš im se oduprijeti?

O: Lara i Đuka Fukem dvije su karikature pravih ratnika. Nema u njima ničega što bi ulijevalo strah i poštovanje. Da Lara ima grudi od kevlara, a ne od silikona, možda bi je ljudi shvaćali ozbiljnije. Na primjer, moja je koža neprobojna kao aligatorova. Malo je što može probiti i to moji neprijatelji respektiraju. Lara je samo cura kojoj je dosadno pa se gura ondje gdje joj nije mjesto. Ali ona bi umrla bez Nivea kreme i tone drugih kremica. Đuka je samo hrpa stereoida, testosterona i anabolika. Ništa što moja sjekira ne bi mogla presjeći po pola. Moja tamnica na četvrtoj razini ispod zemlje sprema im devet krugova straha, boli, užasa i očaja. Mnogi u nju kroče, ali malo tko opet ugleda zoru.

Horny protiv Freddie Kruegera

P: Voliš li mali djecu, baš kao i Freddie Krueger iz "Strave u ulici Brijestova"? Nama se čini da djeca misle kako je Freddie bolji?

O: Volim li djecu? O da! Najviše ih volim ili blago pečenu ili kad zapomažu. A svakom djetetu koje više voli Fredija poručujem neka navrati k meni. Toliko ću im se svidjeti da se nikad neće (htjeti) vratiti kući. Freddie je samo filmska zvijezda, šminker. Da su o meni snimali film, ne bi nitko iz te filmske ekipe ostao živ. Moje odaje su dovoljno velike za njih, za njihov grijeh. Našli bi u njima društvo jadnika poput njih samih koji kroče mojim mračnim hodnicima u nadi za spasom. Freddie se hvali da je bio s ove strane, ali to je laž koju može prodavati samo maloj djeci. Takvima poput njega bave se moji pomoćnici koji, poput aveti, lutaju mojom tamnicom i izvršavaju moja naređenja. Oni su moja produžena ruka, moja kazna i moja osveta. Freddie je za njih "samo još jedno truplo koje moraju sasjeći".

[illegible]

P: Priča se da je tvoja vrsta na zalasku i da će izumrijeti - baš kao i dinosauri.

O: Ne znam što to pričate jer ja sam još u cvijetu mladosti. Osim malo kuge u srednjem vijeku, dvaju svjetskih ratova i koje atomske bombe, nisam još ništa proživio. Sad je tek postalo zabavno i moje vrijeme tek dolazi. Danas na svijetu živi mnoštvo ljudi, a to znači mnogo zabave, pune tamnice, mnogo bola i pune sprave za mučenje. Igra u kojoj nastupam doživjela je tek dva nastavka, a hijena Lara doživjela ih je već četiri.

[illegible]

P: Ovih dana te baš i nema u medijima. Da li si se uplašio milenijskog buga?

O: Ne bojim se ja nikoga, a pogotovo nekakvog milenijskog buga. Nema me u medijima jer ja naporno radim četiri etaže pod zemljom. Nisam ni završio tamnicu, a već je cijelu moram prebojati. Taj Rukavina... A ima tu posla, od kopanja podruma preko stavljanja rešetki do obuke stražara. Treba naoštriti i noževe, sjekire i pregledati sprave. Skijanje je O.K. Zamislite samo kako bi zabavno bilo odnijeti nekoliko krava na vrh planine, pa ih otkotrljavati odozgo niza stazu. Kakva bi to lavina bila. S rogovima. A zamislite samo te novinske naslove. *Krava smoždila skijaša. „Snowboarder nabijen na rogove. Bijelka se zabila u restoran i potpuno ga uništila".*

[illegible]

P: Kad smo već spomeuli milenijski bug tj. problem 2000., čini se da ga se ljudi više boje nego tebe? Što namjeravaš poduzeti?

O: Da, ljudi uistinu imaju razloga bojati se. Npr. videorekorder preskoči i ne snimi jednu epizodu Santa Barbare. Ili staviš kokice u mikrovalnu 30 sekundi prije 12, pa se one peku 100 godina. Pa kakva je to glupost. Pa riječ je o običnoj bubi vulgaris. Ja sam strah,bol i užas. I ne znate kako ste prolazni i smrtni dok ne upoznate mene. JA sam ono što ne želite znati, niti doživjeti. JA mogu riješiti problem velikog broja *penzića* i nezaposlenih. JA mogu brojne programere osloboditi briga oko millenium buga!

Moj "millenium party"

P: Blagdansko je doba Đ hoćeš li organizirati kakav "party"?

O: Moj će tulum biti najbolji u gradu. Bit će vruće. Prostrijet ću crveni tepih od vruće lave za sve goste i to će definitivno zagrijati atmosferu. A nakon toga možemo igrati skrivača. Koga nađem, ode mu glava. Zatim ćemo igrati školice po mom malom minskom polju. 1,2,3, bum! Onda ćemo igrati *fanta* sa sačmaricom. Zavrtim je, a na koga se okrene pojede patronu. Zatim ruski rulet s tri metka u bubnju i svi se počinju znojiti. Možemo i malo bejzbola s ručnim granatama, nogometa sa nagaznim minama, košarke s odskočnim rasprskavajućim minama. Ma, igrat ćemo se do mile volje. Ja ću vam biti sudac i moja će riječ biti posljednja.

O karijeri fotomodela i djedu Božićnjaku

P: Čitatelji će primjetiti da si na naslovnici ovog broja Hackera, no malo njih zna da je foto session za tu jednu fotografiju rezultirao sa 10 mrtvih, 17 teško ozlijeđenih i dvojicom u kritičnom stanju. Kako se osjećaš u odjeći djeda Božićnjaka i što bi ti poklonio djeci? Jesi li razmišljao o kraljeri fotomodela?

O: Malo mi je široko Djeda Mrazovo odijelo, ali njemu ionako više neće trebati. On je svoje odradio, neka guli krumpire u mojoj tamnici,

a ja ću uveseljavati djecu. Djed Mraz je dobar za zakrpati rupu na cesti, možeš njime nekome začepiti bunar ili ga baciti s nebodera na susjedov auto. A nije loš ni za kuglanje - isprve srušiš sve čunjeve. Biti na naslovnici Hackera velika mi je čast. Tu ipak piše onaj Rukavina *&#"$%).... Smatram da sam toliko lijep da bih mogao biti model ili čak maneken. Zamislite situaciju u kojoj mi žiri u finalu postavlja pitanje što bih napravio da pomognem gladnoj djeci u svijetu?

[illegible]

P: Priča se da će uskoro snimati film sa tobom u glavnoj ulozi zar namjeravaš postati hollywoodska zvijezda? Hoćeš li glumiti sa Leonardom DiCapriom? Kako bi uopće izgledao Titanic sa Hornyem i DiCaprio u glavnoj ulozi?

O: Već sam bio u Hollywoodu na E3-u, kad smo se i vidjeli, sjećaš se. Krasan svijet u kojem su pravila jasna: zabij prvi nož u leđa da ga tebi netko ne zabije. *Kužim* taj način i zato se ne odvajam od svoje sjekire. Ondje i mala djeca nose pištolje i noževe u školu. Taj Leo mi stvarno ide na živce. Odro bih mu kožu i stavio je na pod svojeg dnevnog boravka umjesto tigra. Zajednički film? Titanic? Pa ja bih ga tako nabio nogom u guzicu da mu ne bi trebao pramac broda da se osjeća kao da leti. Letio bi on do Japana. Sasjekao bi ga ja na kriške, pa bih poslao u svaki njegov klub obožavatelja po komadić. Njemu se dive, a zar ja nisam.........grandiozan? Upečatljiv? Monumentalan? Snažan? Uzbudljiv? Uh, sav sam se naježio.



Horned Reaper i Horned Leo u Titanic 2: Povratak Hornya? Pokušajte zamisliti tko bi na slici bio Horny a tko "lepi Leo"

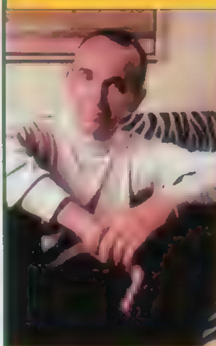
Događaj koji je obilježio 1999.

Cendant prodan Francuzima, Europljani sjeli na izdavački tron

Havas Interactive, velika francuska korporacija u svijetu industrije digitalne zabave vrlo malo ili nimalo poznata, postala je vlasnikom jednog od najvećih udruženja proizvođača računalnih igara, Cendant Softwarea. Kao cjelina, Cendant Software obuhvaća niz razvojnih studija od kojih se u prvi plan stavljaju Sierra i Blizzard koji su dosad objavili niz hit igara ostavivši svoj pečat u industriji dvadesetog stoljeća. Ovom je transakcijom europski lanac izdavača postao još jači pa je konačno došlo do većeg utjecaja Europljana u industriji računalne zabave. Cendant Software namjerava lansirati 2000. na tržište niz velikih naslova, počevši s Diablom 2, Warcraftom 3, Arcanumom pa nadalje.

najpopularnija osoba godine

Peter Molyneux: crno na bijelo



Jedan od najbriljantnijih mozgova industrije računalnih igara, čovjek koji je ušao zauvijek u dvoranu slavnih naslovima kao što su Populous, Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper. Peter Molyneux, dizajner igara koji je započeo uspon u svojoj karijeri dolaskom u Electronic Arts prije dvije godine, odlučio je krenuti svojim putem i otvoriti vlastiti razvojni studio. Ponosni Lionhead trenutačno dovršava Molyneuxov Black&White, naslov koji će u svakom detalju označiti revoluciju u svijetu računalne zabave. Prema njegovim dizajnerskim sposobnostima, Molyneuxa bismo mogli usporediti možda jedino s jednako velikom legendom, Sid Meirom, čovjekom koji stoji iza Civilizationa. Kao uspješni poslovni čovjek, Piter je svojedobno bio uvršten među stotinjak najbogatijih i najuspješnijih ljudi u Engleskoj.



najnepopularnija osoba godine

John Romero: čovjek ispod Daikatane

Mladi 3D programerski čarobnjak, nekadašnji Carmackov dobar prijatelj, jedna od osoba koja je radila na stvaranju Quakea i ujedno najomraženiji dizajner ove godine. Zašto? Pa, eto, naš dragi Romero još uvijek nije uspio izdati svoj prvi naslov pod okriljem Ion Storma, tvrtke čiji je i sam osnivač. Nitko ne zna u čemu je zapravo problem, stalno se nalaze novi izgovori, izbacuju novi datumi izlaska igre, no svima nam je i više nego jasno da tu nešto ne štima jer se na samoj igri radi više od četiri godine. Dragome, srcu nam vrlo priraslom Johnu želimo sve najbolje u 2000. i da konačno izda Daikatanu. No dobro, možda ipak ne treba pretjerivati, do početka idućeg stoljeća ipak nam ostaje još jedna godina, zar ne!?

TOP LISTA NADREALISTA

Najčešće odgađani naslovi u 1999.

Koje, čije, kada...

1.	**DAIKATANA** PLANIRANI DATUM IZLASKA: početak 2000	Ion Storm	Eidos Interactive	3D pucačina
2.	**MESSIAH** PLANIRANI DATUM IZLASKA: prva čet[illegible]	Shiny Entertainment	Interplay	3D pucačina
3.	**DIABLO 2** PLANIRANI DATUM IZLASKA: početak 2000	Blizzard Entertainment	Havas Interactive	akcijski RPG
4.	**VAMPIRE: THE MASQUERADE** PLANIRANI DATUM IZLASKA: 17.2.2000	Nihilistic	Activision	RPG
5.	**WIZARDRY 8** PLANIRANI DAT[illegible]	Sirtech	[illegible]	RPG



[illegible] je koliko-toliko razumljivo da su odgođeni ponajviše stoga da bi posao na njima bio napravljen kako treba na zadovoljstvo nas igrača i samog izdavača kojemu će taj proizvod donijeti pozamašne hrpice financijskih sredstava. A što reći za Daikatanu? Uvijek isto. Ni krajnji datum izlaska, svega nekoliko dana prije Božića, Ion Stormu ponovno nije bio dovoljan. Igra je po tko zna već koji put (ako itko broji) odgođena, a ekipa iz sjene uporno tvrdi kako "ovaj put igra stvarno izgleda onako kako treba i da je izlazak odgođen svega nekoliko tjedna." Možemo samo sa smiješkom na licu reći: nadajmo se da je doista tako

Hoće li Daikatana ili, kako je mnogi već zovu, *naslov iz sjene* ikada izaći iz podrumskih radionica Ion Storma?

Messiah nakratko odgođen

Za svaki slučaj višestruko bug testiranje

Ovi će božićni blagdani biti za neke od nas puni razočaranja. Nakon odgađanja nekih vrlo velikih hit naslova kao što su Vampire the Masquerade i Diablo 2, i Shiny Entertainment se odlučio na kraću odgodu izlaska toliko dugoočekivanog, izrazito kontroverznog naslova Messiah. Na taj se potez Shiny odluči imajući na umu višestruku korist svih nas jer, kako i sami ljudi iz te vrlo ugodne programeske kuće tvrde, želja im je do kraja očistiti igru od svih pronađenih bugova koji bi je inače u nekim slučajevima mogli pretvoriti u kaotični poluproizvod (prstom upiranje u smjeru Ultima Ascensiona) na štetu i tvrtke i igrača. Ipak Messiah bi se, na svu sreću, u prodaji trebao pojaviti odmah početkom 2000., što je svakako dobar početak nove godine za ljubitelje dobrih igara.



Ako smo uspjeli izdržati dosad čekajući na izlazak Messiaha, ni ovih nekoliko tjedana odgode neće mnogo značiti jer kako stara narodna kaže: strpljen spašen

Final Fantasy 8 u gostima

Ako može Playstation, može i PC, i to bolje

Po drugi će put nastavak Squareovog fenomenalnog RPG serijala Final Fantasy gostovati na PC računalima i to samo nekoliko mjeseci nakon izlaska originalne Playstation inačice. PC inačica popularnog Final Fantasyja 8 može se pohvaliti znatno kvalitetnijim vizualnim dojmom negoli je onaj na već pomalo zastarjelim Playstation konzolama (*Playstation 2 here I come*). Kako sami programeri zaduženi za konverziju tvrde, velika je pozornost posvećena izglađivanju nekih pogrešaka napravljenih prilikom translatiranja igre s jedne platforme na drugu koje su bile uočene prilikom konvertiranja Final Fantasyja 7. Svjetska premijera Final Fantasyja 8 za PC računala određena je za 25. siječnja 2000. godine.



Epska priča Final Fantasya 8 zacijelo će pronaći brojne poklonike i među korisnicima PC računala.

POKEMONMANIA

Pokemon na vrhu

Pošast zvana Pokemon polako je poharala i tržište digitalne zabave u Engleskoj. Svega nekoliko tjedana nakon pojavljivanja prvih Pokemon igara, prema brojnim top ljestvicama prodavanosti zabavnog softvera u UK, prvih pet mjesta zauzele su upravo one.

Id Softwareov idući projekt

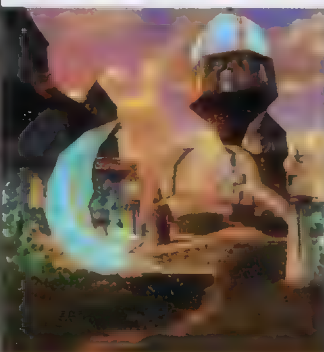
Nešto potpuno drugačije!?

Grame Devine, jedan od glavonja iz Id Softwarea, u nekolicini intervjua koje je dao brojnoj Internet igraćoj zajednici iznio je i zanimljivu činjenicu o mogućem novom projektu te softverske kuće dosad vrlo strogo orijentirane na žanr FPS igara. Prema Devineovim riječima dio inspiracije za novi naslov proizašao je iz Blizzardovog Diabla te bi, čini se, Id Software taj svojevrsni koncept akcijskih RPG igara htio pogurati malo dalje i smjestiti ga, vrlo vjerojatno, u potpuno realni 3D svijet. Što će se od svega toga dogoditi, vidjet ćemo tijekom iduće godine.

Nova igra lorda Britisha

Nakon Ultime početak novog serijala

Na veliku sreću ili možda, kako stvari stoje, bolje reći nesreću posljednja pridošlica u Ultima serijalu ugledala je svjetlo dana. Nažalost, igra koja je toliko obećavala podbacila je na samom završetku jedne epske RPG sage iz brojnih razloga. Zašto i kako saznajte u recenziji te igre već u ovom broju. Ipak, legendarna figura lorda Britisha, u stvarnosti poznatoga kao Richard Garriot, odlučila se na pokretanje još jednog velikog RPG serijala koji bi po svemu, osim po imenu i stilu, trebao ostati *Ultima*. Zasad je tek poznato da priča igre neće biti smještena u fantazijsku prošlost nego u blisku, tmurnu budućnost u kojoj će se ispreplitati stilovi iz filmova kao što su Blade Runner, Dark City i slični. Službeno, početak razvoja samog naslova još nije počeo, no sve potrebne predradnje su ostvarene, čeka se još jedino zeleno svjetlo od Electronic Artsa, izdavača. Nadajmo se da cijeli projekt neće biti upropašten od strane izdavača kao što je bio upropašten Ultima Ascension, a lordu Britishu želimo sve najbolje u razvoju, kako je on sam naziva, RPG igre koja će obilježiti početak novoga milenija.



Ultima Ascension ostat će zapažena kao naslov koji je mnogo obećavao i još više razočarao samo zbog nemara pohlepnog izdavača.

ZANIMLJIVOSTI

Neugodni Sony Enterainment u svojoj namjeri da po tko zna koji put osvoji svijet (jer nekim ljudima ni svijet nije dovoljan) ponovno je pokrenuo niz tužbi protiv vrlo uspješnog Playstation emulatora za PC računala, Bleema. Izgubivši znatno na ugledu izbacivanjem poprilično nedovršenog Ultima Ascensiona na tržište, Electronic Arts svoje je grijehe u prošlih nekoliko tjedana pokušao ispraviti izdavanjem patcheva koji bi igru barem djelomično trebali dovesti u red, no čini se da im to ni ovaj put nije uspjelo baš onako kako su to zamislili. Ekipa iz Black Islea je svoju pravu snagu i kvalitetu ponovno potvrdila izdavanjem još jednog hit naslova RPG žanra - nakon dovršetka Planescape Tormenta i kratkoga odmora veliki mozgovi iz BIS-a započinju rad na zasad još neotkrivenoj RPG igri. Mnoge glasine ukazuju na to da je riječ o idućem Falloutu, ali opet... Bill i ostatak podanika iz Microsofta svoju konzolu nove generacije X-Box, čini se, namjerava javnosti u cijelosti razotkriti na Consumer Elecrtonis Showu u Las Vegasu koji će se dogoditi u siječnju. Crusaders of Might&Magic, još jedan u velikom broju naslova M&M tematike izašlih iz ruku 3DO-a, polako se počeo pojavljivati u prodaji, a paralelno s tim počele su kružiti i prve informacije i glasine o razvoju osmoga po redu nastavka Might&Magic RPG serijala. Dink Smallwood, jedna od najniskobudetnijih igara svih vremena koja je pokupila velike simpatije obožavatelja računale zabave uskoro bi mogla dobiti i svojevrsnog nasljednika jer je Robinson Technologies objavio početak rada na novom nešto skupljem naslovu RPG žanra. Filmski naslov koji nije nastao u komercijalne svrhe, Blair Witch Project, doživio je toliki publicitet da će se po njemu raditi cijeli niz računalnih igara. Uz Terminal Reality koji je prvi dobio licencu, pojavio se i Human Head Software kojem je također uspjelo pribaviti prava za razvijanja igara Blair Witch tematike, tek toliko o komercijalnosti. Novi vlasnik licence za stvaranje bilo koje vrste RPG igara utemeljenih na Star Wars serijalu poznati je izdavač pencil&paper RPG-ova Wizards of The Coast. Promjenom vlasnika Star Wars svijet konačno bi mogao pronaći svoje pravo mjesto u žanru role playing igara i računalnih igara općenito.

mnogobrojna previranja Iščekivali.

Tko su veliki igrači za 21. stoljeće?

ElectronicArts

Div nad divovima u industriji računalnih igra, uvijek na vodećem mjestu i uvijek među prvima po inovacijama. Electronic Arts u 2000. namjerava otkupiti još neznatnu količinu manjih razvojnih studija s kojima je već duže vrijeme u pregovorima te na taj način još više proširiti svoj i ovako preobuhvatan spektar proizvodnje igara za gotovo sve igraće platforme na tržištu. Što se pak samoga tržišta PC igara tiče, Electronic Arts i dalje na umu ima još veće rasprostranjivanje upravo u tome dijelu digitalne zabave. Od većih naslova u 2000., EA namjerava lansirati niz nastavka svojih ionako već predobro znanih franšiza kao što su Need for Speed te ostali sportski serijali FIFA, NHL, NBA... Od hit naslovi koji će izaći iz EA-ovih labaratorija posebno se očekuju Westwoodov Command&Conquer: Renegate te Lionheadov fenomenalani Black&White dizajnera Petera Molyneuxa od kojega se očekuje iznimno mnogo u ovom konceptualno revolucionarnom naslovu.



Comman&Conquer na malo drugačiji način. Dosad ste ovu franšizu navikli gledati iz RTS perspektive, Westwood nam u 2000. poklanja C&C u FPS izdanju



Peter Molyneux did it again. Jedan od najvećih dizajnerskih mozgova svoje će remek-djelo Black&White predstaviti dogodine

Dobri stari Activision upravo proživljava svoje trenutke slave i puni blagajne zahvaljujući fenomenalnom uspjehu nedavno izašlog Quakea 3. Od ovoga starog, ali dobrog izdavača na prekretnici milenija očekujemo niz zanimljivih naslova. Igrači posebnu pozornost poklanjaju nizu Star Trek naslova koji će se zaredati početkom godine zahvaljujući dobivanju višegodišnje Star Trek licence za filmove i serije novije produkcije. Osim Star Treka, Activision u 2000. nastavlja još dvije franšize nastale pod okriljem Pandemic Studiosa. Naravno, riječ je o nastavcima

Francuska izdavačka kuća koja je kupnjom bivšeg Cendant Software niotkuda uletjela na tržište digitalne zabave izazvavši pravu pomutnju restrukturiranjim u Sierri i još nekim dijelovima Cendanta. Cijela strka konačno se stabilizirala te Havas polako stvara nove planove za skorašnju budućnost. Iz Sierrinog dijela razvojnih studija među zanimljivijim naslovima spomena vrijedni su Arcanum, RPG igra na kojoj rade čak tri tvorca Fallouta. Također je poznato da Relic Studios, tvrtka

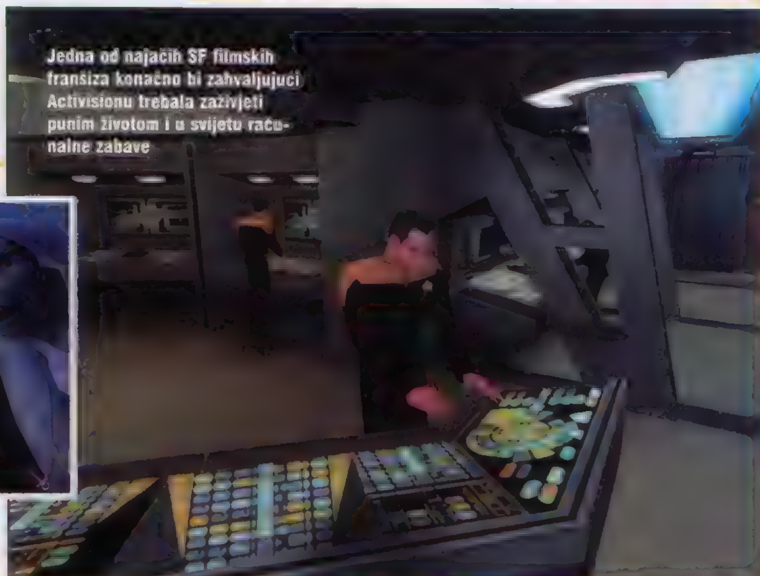
Infogrames

Ponovno Europljani, i to ponovno Francuzi, bili su ove godine u velikoj kupnji. Infogrames, svima vama sigurno poznat još iz doba Amige po North&Southu, ima sada u svom vlasništvu većinski udio u dionicama GT Interactivea. Što znači da od iduće godine sve naslove vezane uz GT-ove razvojne studije očekujemo pod Infogrames etiketom. Od znamenitijih igara dogodine se očekuje Unreal 2, na kojem je Legened Entertainment nedavno započeo razvoj, te vrlo vjerojatno i nastavak strašno popularnog Drivera, jednog od najprodavanih naslova ove godine. Izravno od



Novi Alone In The Dark ponovno će vas natjerati da upalite svjetlo igajući ovu igru

Activision


Jedna od najačih SF filmskih franšiza konačno bi zahvaljujući Activisionu trebala zaživjeti punim životom i u svijetu računalne zabave

strategijske pucačine Battelzonea te RT strategiji Dark Reigna. Ipak, naslov koji će definitivno privući mnoge oči početkom godine je sasvim drugačije negoli smo dosad viđali od Activisiona. Njegovo ime je Vampire: The Masquerade - Redemption, RPG igra vampirske tematike koja u igračkoj zajednici već duže vrijeme diže veliku prašinu.


Role playing igra vampirske tematike koja nam dolazi od tvoraca legendarnog Jedi Knighta, treba li reći išta više?

HavasInteractive

koja je kreirala Homeworld, radi na još jednom inovativnom RTS-u koji be se trebao pojaviti pod Sierrinim imenom. Ipak, onaj jači i nama osobno privlačniji dio nekadašnjeg Cendant Softwarea, onaj u kojem se nalazi Blizzard Studios, donosi glavne Havasove adute za 2000., Diablo 2 i Warcraft 3, a imena govore dovoljno samo za sebe. Samo ćemo još napomenuti da je Diablo 2 pred samim završetkom i da će se pojaviti na samom početku nove godine.


Horda fanatika vjerno očekuju dolazak nastavka legendarnog Diabla, čekanju je uskoro kraj


Trećim po redu naslovom Warcraft serijala Blizzard će pokušati stvoriti novi hibridni žanr igara, RPS – role playing strategy

samog Infogramesa izaći će i Alone In The Dark 4, novi izdanak u franšizi koja je označila početak horror žanra igara na PC računalima. Također, kruže glasine o počinjanju rada na nastavku Outcasta koji je na europskom tržištu pobrao više nego dobre kritike.


Voxel tehnologija u Outcastu je doživjela svoj pravi procvat, pitanje je hoće li uspjeti opstati do idućeg Outcasta

Eidos Interactive

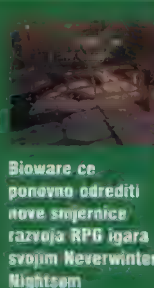
Na tržistu videokonzola sveprisutniji Eidos Interactive polako nastavlja svoju utrku sa ostalim izdavačkim kućama u dijelu tržišta namijenjenom osobnim računalima. Čini se da je The Last Relevation uistinu bio posljednji Tomb Raider te da će Eidos odsad morati potražiti novu heroinu i novu franšizu za marketinško izrabljivanje. Iako u 2000. zasad ne namjerava izdati mnogo naslova, Eidos početkom godine konačno izbacuje na tržište Daikatanu (osim ako...) i tijekom godine još jedan manji niz Ion Stormovih naslova uključujući RPG Anachronox te zasad manje poznati Deus Ex. Od ostalih manjih naslova izdvojili bismo još Gangsterse 2 iz Hot House Creationsa koji bi također na površinu trebali isplivati u prvoj polovici iduće godine te Thief 2 nešto zanimljivije priče od svojega prethodnika.


Godinama odgađana Daikatana možda ipak zasja na vašim računalima početkom 2000. Simbolično, zar ne?


Sve što je bilo propušteno u originalu, ispravljeno je u Gangstersima 2: ispred vas je veći teritorij za širenje «udruge» i, sukladno tome, veći broj mogućnosti prijave zarade

Interplay

Čini se da se u proteklih godinu dana Interplay jednim svojim većim dijelom odlučio sve više distancirati od jednog njemu nezanimljivog dijela pojedinih žanrova igara te se uglavnom koncentrirao na stvaranje visoko kvalitetnih RPG naslova uz pokoje pojavljivanje iznimnih igara iz nekog drugog žanra koje je manje-više za njega razvijao netko drugi. Točno takav razvojni ciklus Interplay namjerava nastaviti i u sljedećoj godini, tako da ćemo iz njegovog RPG odjela Black Islea dobiti vrlo velik broj iznimnih naslova. U prvoj polovici pojavit će se Icewind Dale iskrojen prema Biowareovom Infinity engineu, na jesen se očekuje nastavak proslavljenog Baldur's Gatea a krajem godine i dolazak prvoga RPG naslova u cijelosti razrađenoga u 3D grafici - već najavljivani Neverwinter Nights. Od ostalih naslova trenutačno je najiščekivaniji Shinyjev Messiah koji bi se svakog trenutka trebao naći na umnožavanju, a nedugo potom i na policama lokalnih distributera.


Bioware će ponovno odrediti nove smjernice razvoja RPG igara svojim Neverwinter Nightsom


Baldur's Gate 2 je prema riječima njegovih dizajnera gotovo dvostruko veći od svojeg prethodnika; uistinu impresivno

Star Trek

Prije nepunih godinu dana, svi *gejmeri* koji su sklonost *Star Treku* izražavali željnim iščekivanjem i kupnjom svakog naslova koji je imao veze sa serijalom bili su nemalo iznenađeni kad je svijet obišla nevjerojatna vijest: *Activision* je jedina tvrtka kojoj se u idućih deset godina dodjeljuje ekskluzivna licenca za objavljivanje *Star Trek* naslova, čime su *Interplay* i *Microprose* preko noći ostali kratkih rukava. Nitko ne zna što se dogodilo tijekom godine, no sreća je po *gejmerski* svijet kako je vlasnik licence shvatio da je besmisleno tako golem potencijal ograničavati na jednog izdavača pa je licenca - osim *Activisionu* – prodana *Interplayu* i *Havasu*. Sudeći po najavama kojima nas izdavači obasipaju, spremaju nam se dobri naslovi. Ostaj nam da se nadamo kako će *Star Trek* svijet napokon biti oplemenjen kvalitetnom igrom jer ono što nam se dosad nudilo i nije bilo nešto.

Siguran sam da Gene Rodenberry nije ni sanjao da će *Star Trek* serija, koja je koncem sedamdesetih zaživjela na malim ekranima, već nakon nekoliko emitiranja doživjeti status planetarnog kulta znanstvene fantastike.

Svako dijete danas zna što je Enterprise (ili u novije vrijeme Voyager), kako na neprijateljske brodove djeluje phaser, zašto Klingonci imaju onu kornjaču na čelu i jesu li koke s Rinaxa pohotnije od Vulkanki.

O popularnosti *Star Trek* serijala govori i činjenica da se, unatoč zubu vremena, još uvijek izvrsno nosi s konkurentskim SF serijalima, a dodatno osvježenje svakako unose i generacijske promjene glumačke postave. Nedugo nakon prvih TV epizoda emitiranih sredinom 1972., *Star Trek* je otkupilo ravno 170 TV postaja diljem svijeta, a godinu dana kasnije glumci serije posuđuju svoje glasove u tada prestižnoj Saturday Morning animiranoj seriji. Iz te prvotne ekipe izdvajaju se William Shatner kao Cpt. James T. Kirk, Leonard Nimoy kao Mr. Spock te DeForest Keley kao Dr. McCoy.

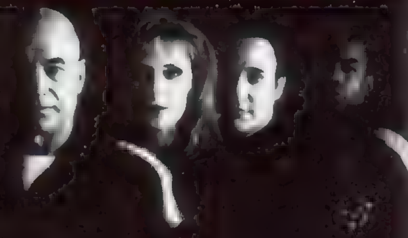
1977. Paramount se odlučuje za ubrizgavanje svježe krvi u serijal te na prvotnim temeljima kreira i producira novi serijal pod nazivom *Star Trek II* u kojem su se trebali pojaviti svi likovi iz prvog serijala osim Mr. Spocka kojeg je trebao zamijeniti lik čistokrvnog vulkanskog časnika Xona. Potaknut velikim uspjehom Star Warsa potkraj 1977. Paramonut želi parirati 20th Century Foxu te udarni dio serijala *Star Trek II* uzima kao okosnicu budućeg igranog filma. Uvidjevši golemu karizmu Mr. Spocka, Leonard Nimoy u posljednjem trenutku uskače na platni popis redatelja Roberta Wisea i koncem 1979. se iznjedrio prvi *Star Trek* film pod nazivom *Star Trek: The Motion Picture.* Iako je ovaj prvijenac bio oštro podijeljen između publike i kritike, uspio je požnijeti golem uspjeh na *box officeu.*

Godine 1982. svjetlo dana ugledao je drugi *Star Trek* film pod nazivom *Star Trek II: Wrath of Khan* koji je odisao šmekom prvih serijala, a i sama se priča oslanjala na jednu od ponajboljih starijih epizoda (*Sjeme iz svemira),* što je stare *fanove* raspametilo do ekstaze. Kontroverzna pogibija Mr. Spocka u ovom filmu jasno je najavljivala treći nastavak koji se pojavio 1984. *Star Trek III: The Search for Spock* koji redateljski potpisuje sam Mr. Spock, tj. njegov alter ego Leonard Nimoy. Očit komercijalni uspjeh *Potrage za Spockom* nagnao je Nimoya da se ponovno uhvati redateljskog posla tako da je *Star Trek IV: The Voyage Home* 1986. poharao



Crno-bijela vizija

Vizija teksašanina Gene Rodenberryja koji je u samim počecima *Zvjezdanih staza*, rane 1966., snimao crno-bijelom kamerom trčkarajući oko 7-metarskog modela svemirskog broda ostala je živa i jedra do danas. Posljednja generacija lutalica zvjezdanim stazama stavljena je pod komandu kapetanice Kathryn Janeway (Kate Mulgrew), čiji se zapovjedni nosač u modernoj i osvježenoj varijanti zove Voyager. Dozapovjednik Chakotay (Robert Beltran) s Dorana V i Vulkanac poručnik Tuvok (Tim Russ) te ostala ekipa s Voyagera dobitna su kombinacija koja *Star Trek* serijalu još uvijek uspješno udahnjuje život. Ove se godine pojavio i posljednji izdanak filmskog *Star Trek* serijala pod nazivom *Star Trek - Voyager: Dark Frontier.*





svjetske kinodvorane. Taj film se ujedno smatra ponajboljim ostvarenjem iz filmskog *Star Trek* opusa jer je na izvrstan način objedinio humor, akciju, vremenska putovanja i ideju odanosti.

Ohrabren uspjesima kolege Nimoya, William Shatner (glumac koji je tumačio kapetana Kirka) uspjeva nagovoriti šefove Paramounta da mu dozvole režiranje novog filma *Star Trek V: The Final Frontier*. Film je snimljen 1989. i bio je flop kako za kompaniju Paramount tako i za Williama Shatnera koji je shvatio da mu je bolje da se ipak posveti glumi. *Zvjezdanim stazama* staru slavu vraća Nicholas Meyer 1991. potpisujući šesti nastavak pod nazivom *Star Trek VI: Undiscovered Country*.

I dok se u filmskim varijantama i dalje pojavljivala stara garda na čelu s Kirkom i Spockom, *Star Trek* TV serija je 1987. osvježena novom glumačkom postavom pa tako otromboljenog i neuvjerljivog kapetana Kirka zamjenjuje nadobudni kapetan Picard kojeg je izvrsno tumačio Patrick Stewart. Kako bi pomirio *fanove* koji su bili podijeljeni između starih filmskih likova i novih likova iz serije, Paramount u idućem filmu - *Star Trek: Generations* - smješta obje posade u priču, što je urodilo odličnim rezultatom na *box-officeu*.

Unatoč fenomenu *Star Treka*, još se nije pojavila igra koja bi uspješno zaokružila najbolje odlike serijala i filma.

Iako je objavljena gomila naslova temeljenih na *Star Trek* licenci, teško se može pronaći igra koja je uistinu vrijedna hvale i pozornosti. Ostaje nam ogoljena istina da su svi dosadašnji pokušaji samo obična farsa u kojoj se *fanovima* pokušava podvaliti poluproizvod s pečatom njihovog omiljenog serijala. Naravno da će svaki pravi *fan* pasti u ekstazu čim na kutiji neke igre nazre konture *Star Trek* logotipa i da neće pitati što je i kakve je kvalitete ono što unutra zvecka, nego će hipnotički posegnuti rukom u džep. Koja je god tvrtka dosad dobila licencu za izradu igara s podnaslovom *Star Trek* svoj je posao obavila i više nego jadno! Veličina *Star Trek* fenomenologije to svakako nije zaslužila. Možda se problem neuspjeha *Star Trek* igara krije i u tome što serija i filmovi svojom karzimom zacrtavaju preveliki doseg koji je u igraćem svijetu teško dohvatljiv. U prilog ovom razmišljanju stavljam i činjenicu da su dosad na armaturi *Star Treka* objavljene gotovo sve vrste igraćih žanrova, a ipak se sve svodilo na kratkotrajni igrački angažman koji bi potrajao do izlaska nekog lepršavijeg naslova iz tematski istog arsenala.

Svemirsko okružje *Star Treka* igračima je prvi put bilo ponuđeno u prvoj polovici 80-ih godina, i to kroz igru jednostavnog naslova - *Star Trek*. Igra se vrtjela na tada popularnim Spectrumima i mogla se svrstati među strategije gdje se, upravljajući Enterpriseom, planiranjem i napadima uništavalo Klingonce. Jalov pokušaj da se igrače *nafura* na FMV u vrijeme njegovog rađanja i pokušaja opstanka u svijetu igara predočila nam je i avantura *Simona & Shustera* nazvana *Borg*. Možda bi ova igra dobila i zasluženije mjesto i veću pozornost publike da nije napravljena greška u koracima s prokletim FMV-om čija je zadaća valjda bila osupnuti igrače i navesti ih da padnu u trans pred filmskim sekvencama. Nakon *Borga* ostao je gorak okus poraza na *gejmerskom* polju iako sama radnja igre i nije bila toliko loša: glavni lik je mladi pripravnik zvjezdane akademije koji svoje buduće iskustvo peče za komandnim mostom jedne od Federacijskih zvjezdanih krstarica. Vaš otac je stradao od Borga i sjećanje na nj prekida vam iznenadan susret u kojem dobivate priliku osvetiti se i dokazati se kao ratni strateg. Uslijedila je jednako loša avantura pod nazivom *Star Trek: Deep Space Nine: Harbringer*. U toj je igri na vidjelo izašla sposobnost diplomacije koju ste morali dobro poznavati da biste imali barem minimalne izglede za opstanak. Priča vas je ubrzo uvukla u spletkarenje koje je glavom platio jedan od veleposlanika, a vi ste pozvani riješiti misterij njegove smrti u što kraćem roku. Zavidna izvedba grafičkog dijela igre morala je kapitulirati pred snažnim osjećajem nespretnog upravljanja likom koji vas je sputavao u istraživačkom poslu pa bi *ST DS9: Harbringer* nakon nekoliko sati igranja postajao frustrirajuće dosadan.

Prije nepune četiri godine čast *Star Trek* avantura spašava *A Final Unity*, ne samo jedna od ponajboljih avantura s tematikom ST-a, nego i jedna od najblistavijih i najkompletnijih igara iz tog žanra. U igri se pojavljuju likovi druge generacije ST serije, tako da je zapovjednik Jean-Luc Picard kojemu je za igru glas posudio Patric Stewart Ð glumac koji ćelavog kapetana Picarda tumači i na filmu. U igri ste u ulozi zastupnika Federacije koji biva svjedokom drske povrede svemirskog prostora pod vašim patronatom. Nepoznata rasa upada u prostor Federacije te, bježeći pred romulanskom flotom, traži od vas utočište i politički azil. Između Romulana i Federacije traje primirje i taj iznenadni alienski ulet stavit će na kušnju vašu odluku da sačuvate prijeko potrebiti mir s Romulanima ili da riskirate i stanete u zaštitu slabijih neznanaca. Međuzvjezdana diplo-

STAR TREK FLOPOVI

Dugačak je popis igara koje se oslanjaju na dobro nam poznati svemir *Star Treka* i predugo bi trajalo analiziranje svake od njih. Osim prikaza naslova koji su po našem mišljenju najbitniji, donosimo vam i listu dosadašnjih Star Trek flopova u čiju uspješnost ste se, vjerojatno, imali prilike i sami uvjeriti. Hoće li se i naslovi koji nam dolaze utopiti u sivilu prosječnosti ili će se konačno pojaviti dragulj koji će zasjeniti sve što je dosad postignuto na polju Star Trek igara? Iskreno se nadamo potonjem, a vi pogledajte listu sljedećih naslova i prisjetite se koliko su vas isti zaokupili kvalitetom, koliko je vaša pozornost bila usmjerena na njih zbog *Star Trek* imena, a koliko ste ostali razočarani jer je razvoj igre bio ugašen:

Star Trek Pinball
Star Trek: 25th Anniversary
Star Trek: Birth of Federation
Star Trek: Birth of Federation
Star Trek: Federation Compilation
Star Trek: Generations
Star Trek: Judgement Rites
Star Trek: Klingon Academy
Star Trek: New Worlds
Star Trek: Secreet of the Vulcan Fury
Star Trek: Star Fleet Command
Star Trek: Starfleet Academy - Chekov's Lost Missions
Star Trek: Starship Creator
Starfleet Academy

macija je tu igru na izvrstan način odlijepila od sličnih igara s identičnim pokušajima, a za ono vrijeme izvrsna grafika ustoličila je *Star Trek The Next Generation: A Final Unity* kao jednu od najboljih igara tog serijala.

Možda dosad najbolji naslov odlazi u žanr 3D shotera, gdje je Microprose potpomognut Interplayom izdao *Klingon Honor Guard*. Još prije svog izlaska igra se nametnula kao jedan od najozbiljnijih Quake 2 killera jer je koristila Unreal engine. KHG je igračima ponudio uistinu uzbudljiva iskustva i vjerodostojnost jer se oružja, zvukovi i izgled klingonskog carstva poklapaju do najmanjeg detalja s onim viđenim u TV seriji.

U igri se krećete kroz sedam jedinstvenih 3D svjetova i preko petnaest potpuno interaktivnih nivoa koji uključuju svemirske postaje, svemirske brodove i izvanzemaljske gradove, a zadaća vam je spasiti klingonsko carstvo i život vođe mu Gowrona. Borbeno okružje i arsenal oružja su vrlo bogati, igra uključuje devet moćnih oružja od kojih je pet kreirano specijalno za ovu igru, a četiri su originalna, iz serije.

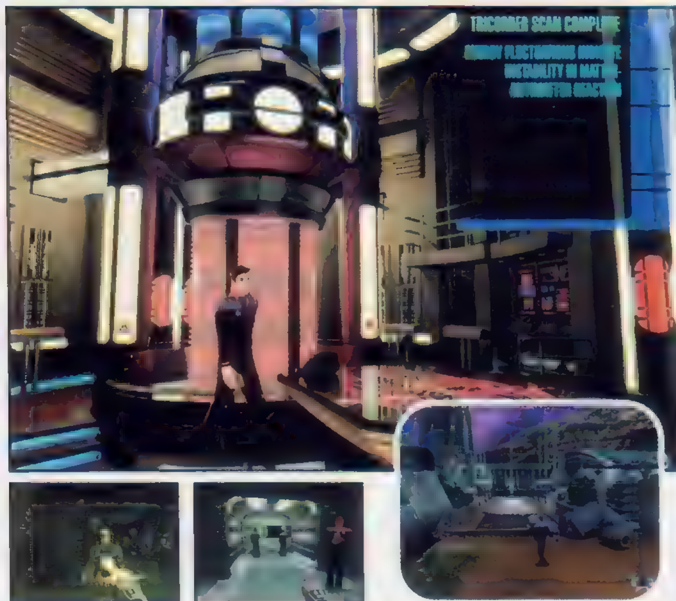
Igra vas uključuje u naprednu vojnu obuku pod vodstvom Kurna Moghova sina i Worfova brata, no završna pokusna misija biva otkazana kad ubojice napadnu visoko klingonsko vijeće. Od Koreka, koji nadzire operaciju kojoj je cilj zarobljavanje napadača, dobivate kratke upute za vašu prvu stvarnu borbenu misiju. Vaš je zadatak probiti se do posljednjeg nivoa i otkriti tko je odgovoran za napad na vijeće. Inače, jedna od zanimljivosti vezanih uz likove je da je Kurnu glas posudio Tony Todd, glumac koji ga tumači i u TV seriji.

Ako se slažete da je kucnulo vrijeme da *Star Trek* u svijetu igara konačno donese igru kojom ćemo biti zadovoljni, vašem bi čekanju uskoro mogao doći kraj. Pripremili smo vam kratki pregled naslova koji se spremaju i koji bi trebali spasiti *Star Trek* svemir na našim PC-ima i PSX-ima. Da, dobro ste pročitali - PSX-ima - no o tome poslije. Sada se samo zavalite u naslonjač i vežite pojaseve. Krećemo ususret budućnosti *Star Trek* igara. Brzina polijetanja: Warp 12.

Star Trek **Voyager - Hazard Team**

Evo Activisionovog ponosa koji će nakon *Klingon Honor Guarda* biti još jedna 3D pucačina koja bi trebala razveseliti ne samo fanove *Star Treka*, nego i sve ljubitelje igara u kojima je cilj ubiti sve što se usuđuje disati u krugu od 10 metara oko vas. Najveće veselje pruža nam činjenica da će igru pogoniti Quake 3 engine koji će nam podariti prekrasne efekte zakrivljenih površina i realnih osvjetljenja, a svoje streljivo ćete nemilice raspucavati po Borzima i ostalim alienskim gubicama. Na izbor će biti desetina vrsta naoružanja čiji dizajn balansira na tankoj niti zdravog razuma i dobrog ukusa. Napokon nešto što nije "klasičan" laser, pfrtpfrt pištoljčić ili ručni bacač koji ispaljuje atomske bombe. Osim klasičnog prolijevanja hektolitara alienskih leukocita po zidovima Voyagera, bit će tu i interakcije s likovima. Tako će nam u nekim škakljivim situacijama dobro doći i pomoć uvijek nasmijane, dražesne i za šalu spremne njuške - Vulkanca Tuvoka. Kako i priliči jednom Voyageru, alienima ćete moći kidati živce bježanjem kroz teleporte gdje ćete, pojavljujući se na neočekivanim lokacijama, steći znatnu prednost. Radi lakšeg snalaženja u brodu podijeljenom na nekoliko razina i jednostavnijeg odabira puta kroz teleporte, postojat će i mali monitor u dnu ekrana koji će imati funkciju interaktivne mape. Ne znam koliko će *Star Trek; Voyager - Hazard Team* pomaknuti granice 3D pucačina, ali da će biti opaka igra - osjeti se na kilometre.

Minimalna konfiguracija	**zasad nepoznata**
Vrijeme izlaska	**zima 2000.**
Izdavač	**Activision**





Star Trek - Voyager **Elite Force**

Evo još jednog SF 3D shotera koji jamči dugotrajnu zabavu na PC-ima. Igra će se kako žanrovski, tako i konceptualno oslanjati na već spomenuti *Hazard Team* tako da nam u kratko vrijeme na tržište dolaze dvije slične igre. Takav potez malo čudi, poglavito ako znamo da se multikonceptualnost može izvrsno upakirati u jedan naslov, za što je izvrstan primjer Alien vs Predator gdje smo na jednom CD-u dobili tri igre. Razvojni tim koji radi na igri je dobro ispekao zanat u čuvenom Raven Softwareu, što predstavlja određeno ohrabrenje. Priča u igri ode otprilike ovako: nakon što je nepoznata rasa silovitim i iznenadnim napadom uzurpirala Voyager, na svjetlo dana izašla je poražavajuća činjenica. Naime, jedini koji bi se eventualno mogao suprostaviti neprijateljskoj nadmoći je pripadnik novooformljenog elitnog zaštitarskog zdruga "The Hazard Team". Uz pomoć poručnika Tuvoka, zapovjednika postrojbe, vi se kao najistaknutiji član zaštitara ubacujete u sam epicentar neprijateljskog gnijezda koje pod opsadom drži Voyager prijeteći ne samo zvjezdanoj krstarici, nego i cijeloj galaksiji. Zadatak vam ni u kom slučaju neće biti lak.

Sigurno već pogađate da će i ova igra uporabiti najšminkerskiji engine današnjice, Quake 3 Arena, koji će vas provozati kroz vjerno prenijet model Voyagera s najistančanijim detaljima, gdje ćete se licem u njušku sukobiti s Borzima, Scavengerima, Hirogenima i dosad neviđenim alienskim beštijama. Igra će, osim nabrijanog single moda, imati i snažan multiplayer no prava njena snaga leži u nelinearnoj strukturi nivoa koja joj jamči svevremenski zimzelen. Mnoge će misije ovisiti o vašim odlukama koje će vam se nametati tijekom igre, tako da ćete se nerijetko naći u situaciji da odvažete vrijedi li se povesti za zapovjednima ili za vlastitim nahođenjem. Osim toga, neke zadaća nećete moći obaviti sami pa ćete se naći na čelu male postrojbe, tako da će vaše razmišljanje sada biti razdijeljeno na nekoliko nivoa, a ne samo podređeno čistom preživljavanju.

Minimalna konfiguracija	**zasad nepoznata**
Vrijeme izlaska	**zima 2000.**
Izdavač	**Activision**

Star Trek **Armada**

Ne znam ime glavnog kuhara u Intreplayu, ali se mora priznati da im iz kuhinje miriše nešto jako obećavajuće. Ne, dečki nisu odlučili stvoriti *Armadu* potaknuti riječkom navijačkom nogometnom grupacijom, jer bi se vjerojatno uskoro na tržištu pojavila i Star Trek; Torcida :-). Meštri iz Interplaya su napokon odlučili reći DOSTA HPT-u, *ops, pardon,* DOSTA lošim igrama koje besramno prostituiraju sveto ime Dina, ovaj, Star Trek.
Star Trek; Armada je osmišljena kao real-time strategija za PC u kojoj će igrači imati priliku susresti već prepoznatljivo zvjezdano brodovlje i krstarice. Igra će nam na izbor nuditi nekoliko dobro znanih rasa *Star Trek* svijeta, tako da ćete imati priliku zaigrati na strani Klingonaca, Romulana, Borga i, naravno, neizbježne Federacije. Kako i priliči provjerenim real-time strategijama, borbe će se odvijati na 2D terenima, dok će se brodovima moći upravljati trodimenzionalno. Dodatno veselje pričinjavat će izvedba kretanja i manevri brodovima koji će se oslanjati na filmske sekvence okršaja preuzete iz serijala i filmova.
U igri će se pojaviti već znani nam likovi iz serijala među kojima se najuočljivije ističe ćelava glava kapetana Jean-Luc Picarda i simpatična njuška poručnika Worfa. Iako mnogi tvrde da je RTS kao žanr rekao sve što je reći imao i da nam pravo osvježenje može donijeti jedino stapanje RTS-a s nekim drugim žanrom, šef kuhinje u Interplayu drži da će *Armada* razuvjeriti sve skeptike sklone ovakvom razmišljanju. Živi bili pa igrali.

Minimalna konfiguracija	**P200, 32 MB RAM, 3D kartica**
Vrijeme izlaska	**sredinom 2000.**
Izdavač	**Interplay**

DISCLAIMER

Kako u vašim pismima dobivamo iznimno mnogo upita vezanih uz Star Trek igre, što samo potvrđuje teoriju da za njih vlada veliki interes, dužni smo vas upozoriti da su datumi izlaska pojedinih igara navedeni u ovom tekstu službena informacija koju smo dobili od izdavača u vrijeme pisanja ovog teksta. Kao što to obično biva, ti datumi će se gotovo 100% promijeniti pa ih ne treba uzimati s rezervom. Primjerice, mi smo u press izvješću od Activisiona kao datum izlaska Hidden Evila dobili informaciju "druga polovica 2000.", a igra je upravo izašla - recenziju možete pročitati u ovom broju Hackera. Preporučamo vam da navratite na WWW stranice www.activision.com i www.interplay.com kako biste se informirali o razvoju igara i novim rokovima.



Star Trek **Insurrection**

Insurection je osmišljen kao akcijska avantura za PC koja će se izraditi na hibridnoj tehnologiji prerenderiranih pozadina i enginea koji će omogućavati kretanje likova u stvarnom vremenu. Ovakva grafička simbioza daje nam ugođaj kao da se krećemo kroz 3D teren nalik slikama izrađenim u 3D Bryceu.
U igri ste u ulozi nadobudnog mladca koji pomaže kapetanu Picardu da izvrši iskapanje i ispitivanje ostataka drevnih alienski civilizacija na planeti Ba'ku. Kako budete zalazili dublje u alienske ruševine, tako će vam od pomoći biti interaktivna komunikacija s kapetanom Picardom i prepametnim Datom.
Osim klasičnih zagonetačkih mozgolomki i interakcije s likovima, u akcijskom dijelu igre najveći se naglasak stavlja na mogućnost uporabe dobro nam znanog *Star Trek* oružja - phasera. Prekrasna i glatka grafička izvedba, dovoljno zanimljiva priča začinjena dobrim zagonetkama, i akcijski dio u kojem će do izražaja dolaziti spretnost u dezintegriranju alienskih atoma našim vjernim phaserom jamstvo su uspjeha u tom žanru.

Minimalna konfiguracija	**P200, 32 MB RAM**
Vrijeme izlaska	**ljeto 2000.**
Izdavač	**Activision**

Star Trek **Red Squad**

Konačno se i to dogodilo. Activision je odlučio iskoristiti *Star Trek* licencu i na masovnom PlayStation tržištu. Konačno na PSX dolazi punokrvna *Star Trek* igra! Red Squad je svemirska pucačina koja se temelji na scenariju iz *The Next Generation* serijala. Igra vas stavlja u poziciju samostalnog pilota, pripadnika Federacijske flote, čiji su zadaci određeni borbenom zaštitom Voyagera, zadacima izviđanja te presretanja neprijateljskog brodovlja. Misija u igri započinje onog trenutka kad sa zapovjednog mosta dobijete zadatak da istražite čudne pojave koje se događaju u vašoj neposrednoj blizini. Naime, u kvadrantu Beta otvorila se vremensko-prostorna pukotina koju vi, naravno, morate istražiti. Naravno, avantura počinje kad uvidite da se u priču upetljavaju i alieni koji prijete uništenjem svega što se nalazi pod zastavom Federacije. Da stvar bude zanimljivija, nepoznati alieni nisu jedina prepreka na Voyagerovom putu - protiv vas će se urotiti i Borzi i Klingonci. Napredovanje i borbeno iskustvo kroz 30 misija nagradit će vas pojačavanjem borbenih kompleta i zaštitnih pojaseva vaše letjelice, a neće biti nemoguće ni presjedanje u snažnije i tehnološki opremljenije svemirsko prometalo.
Hvale vrijedan potez Activisiona kojim izdavač na velika vrata u svijet PlayStationa uvodi Star Trek, što će PSX fanovi sigurno znati cijeniti. Ako je vjerovati uredniku koji prije četiri mjeseca u Londonu na ECTS sajmu imao priliku isprobati igru - radi se o "sigurnom hitu".

Platforma	**PSX**
Vrijeme izlaska	**zima 2000.**
Izdavač	**Activision**

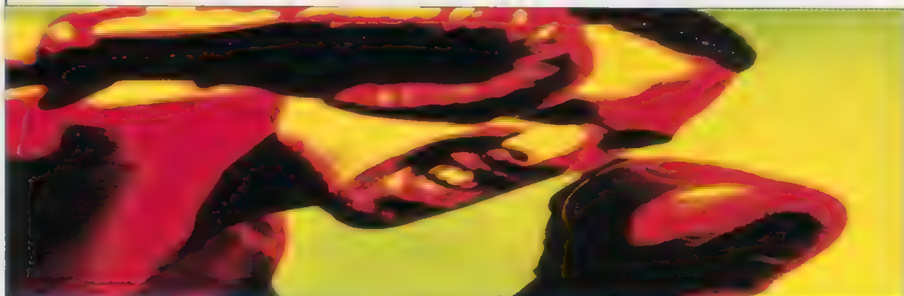





Dobro izgleda,
a tek kad čujete zvuk...
Senso: Sound and Vision
In ogni SENSO
(u svakom smislu)
Tel/Fax: 01 3822-535, Kranjčevićeva 54, 10000 Zagreb, e-mail: senso@senso.hr, www.senso.hr

poziv na suradnju

janus press



poziv na suradnju

janus press objavljuje natječaj
za honorarni rad u časopisima hacker i psx.
molimo zainteresirane da nam pismenim putem dostave
svoju kratku biografiju, kontakt informacije i probni tekst po vlastitom izboru.
sve sudionike koji se prijave ćemo telefonski kontaktirati radi daljnjih uputa.
natječaj je otvoren do daljnjega.

javite nam se!





ako ste talentirani i marljivi, ako dobro poznajete svijet interaktivne zabave i informacijskih tehnologija, javite nam se!

prijave za natječaj primamo
<u>isključivo pismenim putem</u>
na sljedeću adresu
janus press /natječaj za nove suradnike/
majstora radonje 10 /I, 10000 zagreb

Mislav Mataija

HackerovaTop20ljestvicaza1999.

First-personshooteri

U ovom žanru gotovo ništa nije bilo kako smo očekivali. Prije godinu dana bili smo gotovo sigurni u favorite 1999.: Daikatana, Duke Nukem Forever, Prey, Max Payne... Ipak, ničim od toga nismo bili počašćeni tijekom godine. Međutim, upravo smo ovih dana ostali oduševljeni Quakeom 3 i Unreal Tournamentom, igrama orijentiranim isključivo na multiplayer odnosno igranje protiv botova koje su unijele pravu revoluciju. Epic i id Software su dokazali da su glavni igrači u tom žanru, unatoč busanju u prsa 3D Realmsa i Ionstorma. Ali ne treba zaboraviti ni nekolicinu izvrsnih naslova izašlih tijekom godine. Aliens vs Predator, Foxove tri igre u jednoj, za koji nitko ne bi rekao da će biti jedan od najboljih FPS-ova godine, te pretežno singleplayer orijentirani naslovi poput System Shocka 2 i Wheel of Timea samo su neki od dokaza da je taj žanr i dalje jedan od najglamuroznijih u industriji.

1. Quake 3 Arena/Unreal Tournament

Diplomatski smo dugoočekivani Quake 3 i izvrsnog mu konkurenta, Unreal Tournament, postavili zajednički na prijestolje najboljeg FPS-a. Nema časopisa, foruma ili Usenet grupe gdje se ovog časa ne vode žestoke rasprave između podjednako fanatičnih ljubitelja spomenutih igri, tako da je vrlo teško opredijeliti se za jednu od njih kao najbolju. U svakom slučaju, obje su kako grafičkim engineom i tehničkom dorađenošću, tako i dizajnom nivoa, oružja i umjetnom inteligencijom otišle divovskim koracima ispred konkurencije te i jedna i druga zaslužuju titulu. Naša je procjena da Unreal Tournament nudi više nego Quake 3 svojim raznolikim načinima igranja i odmakom od klasičnih deathmatch stereotipa, no samo deathmatch iskustvo je daleko bolje u Quakeu 3, naročito za veterane i ljubitelje Quake serijala.

3. Aliens vs Predator

4. System Shock 2

5. Wheel of Time

Akcija/ strategija

Ovaj žanr je, čini se, doživio svoj uzlet tek ove godine. Spajanje RTS-a i akcije je počelo još prilično davno s Battlezoneom te rezultiralo nekolicinom sličnih igara, što je djelomično nastavljeno i ove godine (Wargasm). Međutim, pravi predstavnici tog žanra u 1999. su uglavnom orijentirani na akciju, a ne na strategiju povremeno prekidanu akcijskim dijelovima. To ne znači da su jednostavni ili jednodimenzionalni, nego da je akcija prikazana realistično te neće biti onog bezumnog napucavanja. Nastavak Rainbow Sixa, Rogue Spear, te Hidden & Dangerous smješten u razdoblje 2. svjetskog rata su najbolji primjeri toga, a pridružuju im se i manje komplicirani Novalogicovi akcijski naslovi koji ipak nisu tipične pucačine: odlični Delta Force 2 i Armored Fist 3, te mech simulacija Starsiege.

1. Rainbow Six Rogue Spear

Utemeljena na serijalu knjiga Toma Clancyja, ova je igra svojom dorađenošću i dizajnom misija zaslužila titulu najbolje. Ljubiteljima ovog žanra nikad nije bio omogućen toliki stupanj slobode i strategijskog planiranja kao u Rainbow Six serijalu, a to se naročito odnosi na Rogue Spear. Ova igra, iako nudi doista mnogo opcija i nije stvorena za ležerno igranje, ipak nije toliko teška i zamorna poput, primjerice, Sierrinog SWAT serijala.

2. Hidden & Dangerous

3. Delta Force 2

4. Starsiege

5. Armored Fist 3

Roleplaying

Nakon postupnog odumiranja i naizgled besperspektivne hibernacije kroz cijelu drugu polovicu desetljeća i samo povremene bljeskove poput Diabla i Fallouta, dobri stari RPG se tek početkom ove godine izlaskom Baldur's Gatea vratio na prijestolje. Ta je AD&D igra ponovno pobudila interes za žanr. Ipak, nakon brojnih najava, ove je godine izašao razmjerno malen broj igara te tematike, što je razumljivo s obzirom na njihov dugi razvoj. Tek je ovih dana stigao Planescape: Torment koji je, prema inicijalnim najavama, fantastičan, ali je u našem izboru ostao drugi jer još nije stekao odgovarajući status među igračima. Što se tiče ostatka ljestvice, tu je tipični staromodni RPG Might&Magic 7 i avangardni Septerra Core koji je stigao prekasno da bi postigao uspjeh koji zaslužuje, a na dno ljestvice se provukao EA-ov akcijski RPG Darkstone.

1. Planescape Torment

Igra koju smo opisali u ovom broju i koja je izravni "nasljednik" odličnog Baldur's Gatea. Inače, mnoga su se koplja u redakciji polomila oko pitanja treba li i Baldur's Gate uvrstiti ovdje s obzirom da se on na hrvatskom tržištu pojavio u siječnju, no ipak smo odustali jer je igra svjetsku premijeru doživjela prošle zime. Planescape Torment koristi isti engine kao i Baldur's Gate (proizvođač je isti), a ljubitelje RPG-a će razveseliti što je naglasak stavljen na razvoj likova tijekom igre. Ekskluzivnu recenziju Planescape Tormenta možete pročitati u ovom broju.

2 .Septerra Core

3. Might & Magic 7

4. Darkstone

Real-time strategija (izgradnja)

Ovaj žanr možemo podijeliti u dva tipa igara. Prvi čine strategije temeljene isključivo na izgradnji, bez ikakve borbe, sukobljenih strana i slično. Drugi čine igre u stilu prošlogodišnjeg izvrsnog Caesara 3: RTS-ovi koji su u načelu slični klasičnim "C&C" strategijama, samo što nisu tako furioznog tempa i nisu tako pojednostavljeni - više odnose na micromanagement, nego na na borbu iako je i ona prisutna. Primjer prvih igara je SimCity 3000, treći nastavak jedne od najprodavanijih i najoriginalnijih igara svih vremena koji postavlja igrača u gradonačelničku fotelju omogućujući mu izgradnju svog grada iz snova. I Sim Theme Park spada u takve igre: povjerava igraču upravljanje zabavním parkom. Treba reći da ta igra formalno ne spada u Sim serijal jer ju nije dizajnirao Maxis nego Bullfrog (na američkom je tržištu zadržala izvorni naziv Theme Park World), ali kako su obje kuće u vlasništvu gigantskog EA-a, nazvana je tako radi povećanja prodaje u Europi. Tu je i tematski sličan Rollercoaster Tycoon, igra slavnog Chrisa Sawyera. Što se tiče drugog tipa igara, ove su nam se godine najviše svidjela dva naslova: Pharaoh, svojevrsni "prequel" odličnog Caesara 3 te Anno 1602, igra koja je prošle godine bila najprodavanija u Europi ali je kod nas stigla tek krajem ove zime.

1. SimCity 3000

Iako je u početku najavljivana kao potpuno 3D igra u kojoj će biti moguće zumirati se do nivoa ulice i promatrati živote svojih građana, taj je koncept napušten pa je SimCity 3000 ostao 2D igra u stilu svog prethodnika. Ipak, to nije ostavilo traga na kvaliteti koja je ostala na vrlo visokoj razini. SC3000, poznat i kao prva lokalizirana igra u Hrvatskoj, nije nimalo razočarao poklonike serijala ljepotom dizajna kao ni detaljnošću i dubinom koja je znatno unaprijeđena u odnosu na prethodnike.

2. Sim Theme Park

3. Pharaoh

4. Rollercoaster Tycoon

5. Anno 1602

POKOLJ GODINE

Ove su igre pravi izbor za sve frustrirane sadiste, poslom opterećene novinare i općenito za sve one koji se žele ispucati na intelektualno i materijalno bezopasan način pred računalom umjesto da slušaju Vucu i razbijaju čaše u provincijskim birtijama. Ipak, neki to nisu željeli priznati pa je većina tih igara beskrupulozno cenzurirana, zabranjivana i medijski napadana. Ne treba ni spominjati da im je upravo taj publicitet donio najveću slavu, ali neke od njih su doista kvalitetne. Prije svih, tu je Kingpin, 3D pucačina u kojoj ćete na vrlo nasilan i realno predočen način ubijati horde ovozemaljskih protivnika. Grand Theft Auto 2 nije ništa manje medijski nepopularan zbog kriminalne orijentacije i mogućnosti da počinite bilo kakvo kažnjivo djelo i za to budete nagrađeni. Resident Evil 2 i Blood 2, nastavci tradicionalno krvavih igara, nisu ništa manje krvavi, a najduhovitija igra godine je svakako Natural Fawn Killers, igra u kojoj potpuno sadistički i nepotrebno minobacačima i mitraljezima ubijate bespomoćnu lanad i zečeve.

1. Kingpin

U ovoj je igri, osim samog broja neprijatelja koje možete pobiti, zanimljiv i način na koji to činite. Svi su protivnici ljudi, ali to ne znači da ih ne možete sakatiti na sve zamislive načine: odvaliti im ruku, nogu, glavu... Kad ih pogodite, vidjet ćete i ulaznu i izlaznu ranu. Pogođeni, past će na koljena, poljuljati se i konačno umrijeti u lokvama krvi. Dakle, jasno vam je: puno nepotrebnog nasilja i čistog sadizma.

2. Grand Theft Auto 2

3. Natural Fawn Killers

4. Resident Evil 2

5. Blood 2

Sport

Kao i svake godine još od '96., EA Sports potpuno dominira tržištem sportskih igara. Ove je to još više izraženo jer je njihova predmilenijska serija daleko najbolja do sada. Na vrh naše ljestvice se tako probila legendarna FIFA 2000, najprodavanija igra na hrvatskom tržištu. No, samo za dlaku jer su NBA Live i NHL 2000 na istoj razini kvalitete. Iako strogo gledajući i ne spada u ovaj žanr, zbog sportske tematike ne smijemo nikako zaboraviti ni fantastičnu menadžersku igru Championship Manager 3 koja je već tradicionalno najpopularnija igra te vrste i okuplja mnoge fanatične obožavatelje. Osim EA Sportsovih, postoji i cijeli niz sportskih simulacija, no vrlo malen broj njih se uspio kvalitetom približiti naslovima te kanadske izdavačke kuće - poput, recimo, kvalitetne Microsoftove košarke NBA Inside Drive 2000.

1. FIFA 2000

FIFA 2000 je definitivno najpopularnija igra uopće u Hrvatskoj i zajedno s nekolicinom real-time strategija čini samu jezgru najprodavanijih proizvoda na našem tržištu. U prošlosti se igrama iz FIFA serijala često predbacivao nedostatak inovacija u odnosu na prethodnike, ali ove se godine nitko nije žalio. Nova je FIFA ne samo dovoljno različita od prethodnice, nego pruža i toliku količinu igrivosti, grafičke i ine dorađenosti da se s pravom može zvati najboljom FIFA-om do sada.

2. NBA Live 2000

3. NHL 2000

4. Championship Manager 3

5. NBA Inside Drive 2000

Avantura

Avanture, nekoć najpopularniji žanr, posljednjih nekoliko godina doživljava stagnaciju pa ni 1999. nije bila iznimka. Ove je godine posebno evidentno bilo odustajanje od klasičnog linearnog modela avanture s 2D grafikom te prebacivanje žanra u 3D i utjecaja drugih žanrova, kao što je slučaj s Omikronom. Također, ove godine, na našu veliku žalost, Lucas Arts nije izdao ni jednu jedinu klasičnu avanturu, no zato je tu Sierra s izvrsnim i željno iščekivanim Gabriel Knightom 3, ovaj put potpuno u 3D grafici i s vrlo inovativnim stilom igranja, te sad već pomalo zaboravljenim Quest for Gloryjem 5, kombinacijom avanture i RPG-a. Tu je i Redguard, tehnički zastario no ipak vrlo kvalitetan primjer avanture s akcijskim elementima. No, na čelo naše ljestvice došao je Discworld Noir, staromodna 2D point'n'click avantura koja je, unatoč činjenici da nije revolucionalizirala žanr, osvojila publiku humorom i dorađenošću.

1. Discworld Noir

Treća avantura u atmosferičnom i ludo zabavnom svijetu pisca Terryja Pratchetta Discworldu se ugođajem i tematikom potpuno razlikuje od svojih dvaju prethodnika. Koncipirana kao detektivski "film noir" u humorističnom fantazijskom svijetu, igra je kompleksnim i duhovitim zapletom osvojila sve koji su je zaigrali. Kontinuiranost i povezanost radnje, što je njena glavna prednost nad ponekad zbunjujućim Gabriel Knightom 3, njezinim glavnim konkurentom, je samo jedna od njezinih značajki.

2. Gabriel Knight 3

3. Omikron

4. Quest for Glory 5

5. Redguard

Real-time strategija (borba)

Žanr RTS-a je tek ove godine doživio pravu revoluciju pojavom prve doista kvalitetne i originalne 3D strategije Homeworld. Iako zadrti ljubitelji Starcrafta i multiplayer RTS-ova to možda neće priznati, žanr se definitivno kreće u smjeru 3D grafike i staromodni 2D RTS-ovi polako izumiru. Ipak, to se ove godine nije dogodilo, tako da se pojavilo nekoliko izvrsnih predstavnika te vrste RTS-ova. Tu je prije svega Tiberian Sun, nastavak Command&Conquera dočekan s neviđenom pompom i medijskom halabukom, čemu je pridonio i njegov dugi razvoj i brojna odgađanja. Na kraju se ispostavilo da je doista riječ o iznimno kvalitetnom i dokraja dorađenom i dotjeranom naslovu iako nije donio nikakvih posebnih inovacija u žanr. Još jedan željno iščekivan naslov je bio i Age of Empires 2. Ni ta igra nije bila posebno revolucionarna ni inovativna, ali je odličnom mješavinom borbe i izgradnje, kao i raznolikim kampanjama i povijesnom točnošću osvojila mnoge igrače. Dungeon Keeper 2, nova inkarnacija našeg službenog tamničara, bio je dovoljno okrutan, crnohumoran i sadističan da s pravom ponese lik našeg dragog Hornyja. Shadow Company, s druge strane, nije nastavak nijednog serijala, ali bi ga se moglo nazvati Commandosom u 3D-u, što se svidjelo svim ljubiteljima takvih strategija.

1. Tiberian Sun

Može li se o Tiberian Sunu išta reći, a da već nije negdje bilo bezbroj puta izgovoreno? Alfa i omega svih RTS strategija, Tiberain Sun je neke razočarao, a neke je ostavio oduševljenima, no činjenica je da su dugotrajna odgađanja i neviđena reklamna kampanja rezultirali prodanim milijunskim primjercima igre. U svakom slučaju, radi se o dovoljno originalnoj igri koja u duhu Command & Conquer serijala uspješno nastavlja C&C svijet, no isto tako je to, čini nam se, ujedno i jedna od posljednjih 2D RTS igara na koje uskoro više nećemo obraćati pažnju.

2. Homeworld

3. Age of Empires 2

4. Dungeon Keeper 2

5. Shadow Company

Simulacija leta

U ovom smo žanru doživjeli nekolicinu izvrsnih i doista raznolikih ostvarenja. Bilo je mnogo različitih vrsta simulacija: onih u kojima je simulirano ratovanje, moderno i povijesno, te onih u kojima je prikazano obično civilno zrakoplovstvo. Svima je zajedničko to da su grafički i zvučno dorađene do te mjere da je letenje u zrakoplovu kroz realni okoliš predočeno bolje nego ikad dosad. Također, realni fizički model kao i dobro dizajnirani cockpit je značajka svake bolje simulacije leta u prošloj godini. Najznačajniji proizvođač ovakvih igara je tvrtka Jane's koja se itekako dokazala svojim igrama USAF i WW2 Fighters. Microprose se također dostojno predstavio s Falconom 4.0, izrazito realnom borbenom simulacijom. U konkurenciji su i Fly!, simulacija civilnog leta, te Novalogicov F-22 Lightning 3.

1. Jane's US Air Force

Izrazito grafički dorađena, ova igra je dovoljno realna da zadovolji svakog ljubitelja zrakoplovnih simulacija. Predstavlja čak osam realno predočenih borbenih zrakoplova u povijesnim (Vijetnam) i modernim misijama. Cockpit je moguće gledati na različite načine. Općenito, realni fizički modeli, raznolikost igranja, grafička dorađenost i inovativnost stavljaju je ispred konkurencije.

2. Falcon 4.0

3. Fly!

4. Jane's WW2 Fighters

5. F-22 Lightning 3

Arkada

Žanr arkada je u protekloj godini doživio temeljite promjene. Stare su dvodimenzionalne arkade definitivno otišle u nepovrat: dok je prošle godine još i bilo hitova s takvom izvedbom (poput Heart of Darknessa), ove nije izišla nijedna spomena vrijedna. 3D arkade, s druge strane, i dalje imaju svoje obožavatelje, pa tako i dosta kvalitetnih predstavnika poput nekih Disneyjevih (Tarzan) te Ubisoftovih arkada (Rayman 2, Tonic Trouble). Čini se da se žanr arkada sve više rasipa i kombinira s drugim žanrovima, tako su, primjerice, glavni predstavnici poput Worms Armageddona i Expendablea podjednako arkada i strategija, odnosno arkada i pucačina.

1. Worms Armageddon

Ova je igra oduševila sve poklonike dobrih starih Crva iako nije donijela nikakvih revolucionarnih novosti, a koristila se engineom tada već godinu i pol starih Wormsa 2. Ipak, tu su nova oružja, novi nivoi i pregršt lude zabave i neopterećujuće igrivosti uz dozu strategijskog razmišljanja koje daje određenu dubinu. Bez obzira na 3D grafiku i druga moderna dostignuća, Wormsi će uvijek imati legiju predanih obožavatelja, što je Armageddon itekako dokazao.

2. Expendable

3. Tarzan

4. Rayman 2

5. Tonic Trouble

RAZOČARANJE GODINE

Ovo je prva od naših kategorija za "posebna dostignuća". Odnosi se na igre koje su u protekloj godini pokazale daleko najmanje u odnosu na očekivanja koja smo od njih imali. Treba napomenuti da ovo nije izbor za "najlošiju igru godine" (Bog zna da smo u prošloj godini velik broj anonimnih igara ocijenili i s manje od 10 %), naročito zato što su neke od ovih igara dobile i sasvim pristojnu ocjenu u Hackeru. Dakle, kriteriji za ovu nagradu su: (kvaliteta igre)/(očekivanja). Tako se tu našlo nekoliko nastavaka legendarnih serijala koji se nisu pokazali dostojnima slavnih prethodnika. Prije svega, to je Ultima IX, posljednji nastavak legendarnog RPG serijala iz prošlog i ovog desetljeća koji je od prošlih Ultima bolji samo grafički. Tu je i Prince of Persia 3D, zamišljen kao 3D verzija dviju slavnih Broderbundovih arkadnih igara, koji je uspio postati samo bijedan klon Tomb Raidera. Descent 3, iako prilično dobar i igran, nije dosegnuo svoje potencijale i visoke kriterije inovativnih Descenta 1 i 2. Od ostalih igara, tu je i obećavajuća 3D strategija Braveheart koja je na početku impresionirala igrače grafikom, povijesnom pozadinom i originalnošću, ali je ostala žrtvom aljkavog programiranja i prekratkog razvoja. A Bug's Life, Disneyjeva arkada, nas je također jako razočarala lošom izvedbom i konfuznošću iako se izvrsno prodavala.

Ultima IX.

Ovo je tužno. Legendarni FRP serijal lorda Britisha, Richarda Garriotta, jedne od najslavnijih osoba u industriji, zaista nije smio završiti na ovakav način. Kad se samo prisjetimo brojnih igrača koji su odrasli uz Ultimu i Ultimu Underworld, suze nam kreću na oči. Ultima IX. je sličnija Drakanu ili Tomb Raideru nego pravoj Ultimi, a još je k tome prepuna bugova i loše isprogramirana. Doista, ova igra ne nudi apsolutno ništa osim malo lijepe grafike i tužnog prisjećanja da, kako se kaže, revolucija jede svoju djecu. Pa čak i onu najdražu.

2. Braveheart

3.Prince of Persia 3D

4.A Bug's Life

5.Descent 3

Akcijskaavantura

Ovaj je žanr u protekloj godini doživio pravi procvat jer se sve više ide na povezivanje žanrova. Tako danas većina avantura ima barem primjesu akcije, a većina akcijskih igara ima i dijelove u kojima igrač mora mućnuti glavom. Najbolji primjer je Outcast, akcijska avantura koja se odvija u tako velikom svijetu da ne postoji linearna priča, nego igrač gotovo kao u kakvom RPG-u može raditi što ga je volja, no ipak uz velik stupanj akcije. Neke od igara koje smo ubrojili u ovaj hibridni žanr, poput izvrsnog Heretica 2 i Legacy of Kain: Soul Reavera, ipak nemaju tako jakih avanturističnih osobina. Na visokom trećem mjestu je i arkadna avantura Phantom Menace, igra koja slijedi priču istoimenog filma. Ne treba svakako zaboraviti ni našu dragu Laru, heroinu kompjutorske generacije koja je po četvrti put osvojila publiku diljem svijeta.

1. Outcast

Ova je igra svojim dizajnom i konceptom različita od svega što smo u ovom žanru vidjeli cijele godine.
Nije samo riječ o grafici izvedenoj pomoću voxel sustava, tu je i prilično "pomaknuta" priča, atmosferičnost i avangardnost. Outcast će prije zainteresirati avanturista ili čak roleplayera negoli ljubitelja akcije iako nudi i nije podosta. Kako grafički, tako i općenito neobičnim dizajnom i svježim konceptom pomaknutim od stereotipa, ova igra zaslužuje priznanje.

2. Heretic 2

3. Phantom Menace

4. Legacy of Kain: Soul Reaver

5. Tomb Raider 4: The Last Revelation

Strategijanapoteze

Ovo je još jedan žanr koji je u prošloj godini doživio veliko buđenje. Sve je započelo s Alpha Centaurijem, megahitom u režiji Sida Meiera, autora Civilizationa. Ta se igra smatra jedinim pravim nastavkom Civilizationa upravo stoga što ju je kreirao dotični gospodin zajedno sa Firaxisom, svojom novom firmom. Međutim, to je samo jedna od triju igri zamišljenih kao nastavak Civilizationa na našoj ljestvici. Tu je kao prvo Civilization: Call to Power, Activisionova igra koja se dugo najavljivala kao glavna konkurencija Alpha Centauriju. Zatim je tu i Civilization: Test of Time, igra originalnih izdavača Civilizationa, Microprosea, koja je izašla uz mnogo manje medijske buke, gotovo anonimna, ali je ipak stekla golemu popularnost. U sličnim okolnostima izašao je i Jagged Alliance 2, nastavak velikog hita otprije nekoliko godina koji je nakon mnogih peripetija s izdavačem i zamrzavanja cijelog projekta ipak postigao znatan uspjeh. Ljestvicu je na četvrtom mjestu upotpunio Heroes of Might & Magic 3, izdanak megapopularnog fantazijskog serijala.

1. Alpha Centauri

Iako se od legendarnog Sida Meiera ništa manje nije ni očekivalo, Alpha Centauri je uspio svojom kvalitetom i originalnošću revitalizirati jedan žanr koji je gotovo nestao pod naletom golemog broja real-time strategija. Ova je igra posebno atraktivna zbog izvrsne SF priče i atmosfere nekarakteristične za taj žanr igara te izvrsne grafike i zvuka. Kompleksan dizajn i velik broj jedinica, gradova i tehnologija daje veliku dubinu igri.

2. Civilization: Test of Time

3. Jagged Alliance 2

4. Heroes of Might & Magic 3

5. Civilization: Call To Power

Vožnja

Ovo je jedan od žanrova koji se već godinama ravnomjerno razvijaju i imaju vjernu publiku. Need for Speed serijal je daleko najistaknutiji i teško je vjerovati da smo već dočekali četvrti nastavak te već legendarne EA-ove igre. NFS 4, iako koristi gotovo jednak engine kao njegov prethodnik, unio je značajnu inovaciju svojim karijernim modom. Pravu revoluciju unio je Driver, vozačka igra u kojoj igrač osim vožnje mora obavljati različite zadatke za lokalnu mafiju. Osim klasičnih vožnji automobila, ove je godine izdan veliki izbor raznolikih vožnji: tako je tu Rally Championship 2000, odlična i realna simulacija relija, te Superbike, EA Sportsova simulacija utrke motorima. Ne treba zaboraviti ni manje poznatu, ali ipak iznimno kvalitetnu, također EA-ovu, realnu simulaciju vožnje Sports Car GT.

1. Driver

Svakako najinovativnija i najsadržajnija simulacija vožnje koju smo dosad vidjeli, igra Driver je razbila stereotipe uobičajene trkaće vožnje. Temelji se na misijama koje igrač izvršava za lokalnu mafiju u jednom od nekoliko američkih gradova i svojevrsni je hibrid između arkadno-akcijskih igara kakav je Grand Theft Auto i čisto vozačkih igara. Osim toga, realna fizika i sjajno dočarana vozna svojstva automobila stavljaju je daleko iznad konkurencije.

2. NFS 4

3. Rally Championship 2000

4. Superbike

5. Sports Car GT

I POBJEDNIK JE...

HACKEROVA IGRA GODINE

Dobri stari Quake ne odustaje. Eto, dočekali smo i treći nastavak, a kao da smo jučer držali onaj nail-gun u rukama... No, dobro, pustimo se nostalgije: Quake 3 je, kao što i vrapci na grani znaju, isključivo deathmatch igra. To ne znači da se može igrati samo u multiplayeru, omogućeno je i igranje na jednom računalu protiv botova, računalno kontroliranih protivnika. Oni su u neviđeno inteligentni, što daleko uvećava vrijednost igre i ne ograničava vas samo na multiplayer igranje. Ipak, svoju pravu snagu igra pokazuje upravo u multiplayeru, gdje svojim fantastičnim dizajnom mapa prikazanih kroz sjajan 3D engine i raznolikim oružjima omogućuje dosad neviđeni deathmatch. Već sad je ovo jedna od najigranijih igara na Internetu, što ne treba niti čuditi ako se zna da je u pitanju najigranija multiplayer FPP pucačina današnjice s kojom se uspoređuju sve ostale. Quake 3: Arena definitivno zaslužuje biti proglašen Hackerovom igrom godine - hajde, hajde, kao da to niste mogli očekivati...



HACKEROVIH TOP 20

I konačno, evo i Hackerovih najboljih 20 igara u godini 1999. Nakon duge i mukotrpne rasprave, konačno smo se uspjeli dogovoriti koje su igre u proteklој godini ostavile najviše traga na tržištu. Iako je bilo mnogo različitih mišljenja, najupornije smo zastrašili našim službenim tamničarom Hornyjem koji ih je vrlo brzo nagovorio da poštuju volju većine (posljednje glasine kažu da je Horny angažiran za praćenje parlamentarnih izbora 3. siječnja). Ovo, dakle, nije rezultat glasovanja naših čitatelja, nego rezultat presjeka mišljenja naših autora i analize prodaje i uspješnosti svih igara s ovog popisa. Dakako da ovdje neće biti udovoljeno svima, jer je već sama zamisao da se napravi jedna top ljestvica koja bi objedinila sve žanrove vrlo ambiciozna i teško izvediva. Zapravo su male šanse da svi budu potpuno zadovoljni. Na kraju krajeva, nitko od nas u Hackeru koji smo stvarali ovu ljestvicu nije potpuno zadovoljan. U svakom slučaju, pokušali smo dostojno predstaviti sve žanrove.

20. SimCity 3000
19. Tiberian Sun
18. Age of Empires
17. Gabriel Knight 3
16. Rainbow 6: Rogue Spear
15. Outcast
14. Discworld Noir
13. NBA Live 2000
12. Aliens versus Predator
11. Jane's USAF
10. FIFA 2000
9. X-Wing Alliance
8. Driver
7. Homeworld
6. Freespace 2

Quake 3 ARENA













2. Unreal Tournament

Što je sad ovo, pitate se? Q3 i UT su zajedno na prvom mjestu FPS-a godine, a ovdje je Unreal Tournamentu u slabijoj poziciji? Iako su s gledišta samog žanra, ove igre podjednako dobre, općenito uzevši Unreal Tournament ipak malo zaostaje za Quakeom 3 - iako je možda malo bolje i inventivnije dizajniran (odmiče od sveg tipičnog za deathmatch, prije svega mračnog i jednoličnog dizajna nivoa). Međutim, tradicija Quake serijala i još uvijek najbolji osjećaj adrenalina koji izaziva igranje Quakea u multiplayer modu su istisnuli Unreal Tournament na drugu poziciju. Bilo kako bilo, Unreal Tournament će biti upamćen kao igra koja je skoro uspjela skinuti Quake serijal sa trona.



3. Command & Conquer: Tiberian Sun

Nakon mnogih, mnogih odgoda i mjeseci razvoja, Tiberian Sun je konačno stigao i podijelio igraću zajednicu na dva tabora. Jedni su mišljenja da je igra ispunila sva očekivanja, dok joj drugi prigovaraju predvidivost i nedostatak bitnijih noviteta. Mi smo svoje mišljenje o igri naširoko iznijeli u recenziji, no činjenica je da Tiberian Sun nije niti bio zamišljen kao potpuno nova igra, već kao nastavak serijala - uostalom, to se vidi i po nazivu igre koji u sebi sadrži "Command & Conquer". Tiberian Sun se izdiže iznad ostalih RTS igara jednostavnošću i intuitivnošću sučelja teodlično uravnoteženim mapama i jedinicama što, u sprezi sa Westwoodovom čuvenom sposobnošću pričanja priča i marketingom EA, rezultira neponovljivim singleplayer iskustvom i jednako dobrom multiplayer igrom. Uostalom, niti jedna druga RTS igra nam ne daje osjećaj kontrole ogromne moći kao što to radi Command & Conquer.

4. Planescape: Torment

Ovaj još uvijek svježi RPG se kroz cijelu godinu najavljivao kao velika senzacija i jedini pravi nasljednik Baldur's Gatea jer koristi isti engine i dolazi od istih proizvođača (Black Isle/Interplay). Kao i Baldur's Gate, temelji se na AD&D sustavu, ali svijet u kojem se odvija je mnogo avangardniji i originalniji. Igra je izrazito usmjerana na roleplaying i na razvijanje lika koje se ne odvija jednostavnim određivanjem osobina na početku igre nego ga postupno razvijate kroz cijelu igru. Iako vrlo razgranate radnje, igra se temelji na sjajnoj priči. Više o njoj pročitajte u recenziji na stranicama ovog časopisa.



5. Alpha Centauri

Sid Meier i Firaxis su Alpha Centaurijem ostvarili više nego zaslužen veliki povratak na svjetsku scenu. Ta je turn-based strategija početkom godine unijela pravu malu revoluciju i zadobila velik ugled među igračima. Njezina je priča detaljno razrađena i predstavlja pravi mali SF svijet koji živi i izvan same igre i inspirira brojne igrače i obožavatelje. Igrač preuzima ulogu jedne od sukobljenih frakcija na svemirskoj koloniji boreći se za prevlast vojnom silom, trgovinom i diplomacijom protiv ostalih frakcija. Vrlo je kompleksna i uključuje velik broj jedinica i građevina različitih funkcija. Napredan AI, 3D teren, mogućnost razvoja tehnologije kroz igru i sjajan micromanagement su značajke koje su je učinile petom igrom na našoj ljestvici.



Koliko neke stvari mogu biti dobre...

PLANESCAPE TORMENT

PREPORUKA MJESECA

Baldur's Gate je započeo ono što je za mnoge značilo revoluciju u žanru računalnih RPG igara. Black Isle je odlučio staviti točku na i te dovršiti konačni koncept po kojem će se oblikovati sve RPG igre u budućnosti: Planescape Torment označava novu prekretnicu u tom dijelu svijeta računalne zabave



Ugodni početak igre, buđenje na hladnoj kamenoj ploči u mrtvačnici te kavica uz ćaskanje sa sarkastičnom mrtvačkom lubanjom

PIŠE **Damir Đurović**

INFO

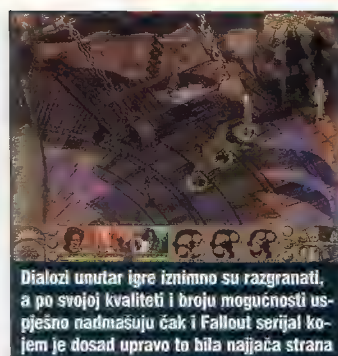
PROIZVOĐAČ	Black Isle Studios
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB RAM, 4MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64MB RAM, 8MB VGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

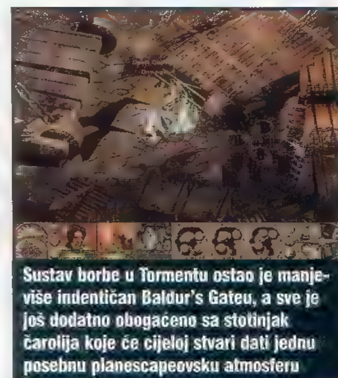
SVIMA nam polako počinju smetati standarne računalne role playing igre skrojene prema dobrom starom tolkienovskom štihu: malo elfova ovdje, malo orcova ondje, uz to koji dobri hobbit pa sve začinjeno s nekoliko zločestih čarobnjaka koji žele osvojiti svijet, i eto - stvoren je tipičan scenarij za jednu takvu igru. Stoga odmah na početku razjasnimo jednu stvar - Planescape Torment definitivno nije takav naslov. Jednostavno rečeno, Black Isle je ponovno stvorio remek-djelo.

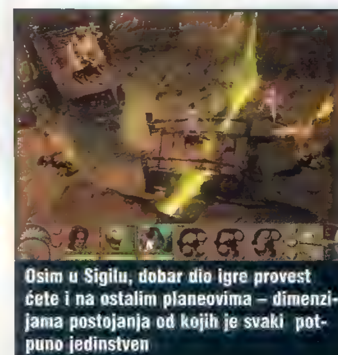
Prije nego što počnete razmišljati o Planescape Tormentu kao role playing igri sa svim njenim uobičajnim elementima, odmah si prekrižite sve dosadašnje savim uobičajne konvencije kojima su dosadašnji RPG naslovi bili zazidani, počevši s onim moralnim, otrcanim pričama pa nadalje. Black Isle se ovaj put uistinu odlučio razbiti neke barijere koje su ovaj žanr činile možda mrvicu preustaljenim pa ipak prilično živim posljednjih nekoliko godina. Na samom početku osvrta na ovaj naslov - što reći? Uzor cijelog scenarija za igru koji je upriličio Chris Avellone bio je nitko drugi nego legendarni Zelazney i njegove



Igraće sučelje mnogo je intuitivnije i logičnije sređeno nego u Baldur's Gateu bez obzira što je riječ o istom engineu


Dialozi unutar igre iznimno su razgranati, a po svojoj kvaliteti i broju mogućnosti uspješno nadmašuju čak i Fallout serijal kojem je dosad upravo to bila najjača strana


Sustav borbe u Tormentu ostao je manje-više indentičan Baldur's Gateu, a sve je još dodatno obogaćeno sa stotinjak čarolija koje će cijeloj stvari dati jednu posebnu planescapeovsku atmosferu


Osim u Sigilu, dobar dio igre provest ćete i na ostalim planeovima – dimenzijama postojanja od kojih je svaki potpuno jedinstven

Nakon kraćeg upoznavanja s igrom vrlo brzo doći ćete do zaključka koliko je posla uloženo u slaganje cijele pozadine i velikog šarolikog sloja detalja iza svijeta u kojemu se odvija zagonetna priča Tormenta

karakterizacije amnezijskih likova u brojnim romanima koje je dosad napisao. Već samo ta činjenica trebala bi biti dovoljna da ponuka sve ljubitelje neobičnih svjetova, epskih priča i velikih izazova da se na neograničeno vrijeme k'o muhe zalijepe za Torment. Dodamo li svemu tome, s tehničke strane, gotovo perfekcionističku izvedbu, ostaje nam samo nekoliko malenih primjedbi. Koje su to i koje su sve dobre strane ovog naslova - upravo ćete saznati.

TAMNA STRANA ISTINE

Kad scenarij Planescape Tormenta ne bi bio takav kakav je, sama bi igra izgubila doista mnogo na autentičnosti, inovativnosti i ponajviše cjelovitoj vrijednosti samog naslova. Srećom, on je uistinu vrlo dobar i do kraja okarakteriziran u svakom, pa i najmanjem, detalju. Cijela priča unutar igre vrti se oko vas, glavnog protagonista zvanog Nameless One (zašto, bit će vam objašnjeno tijekom igre), ili bolje rečeno, glavne osobe jer priču možete odvesti i u smjerovima gdje će vaš lik biti sve samo ne glavni protagonist. Na samom početku igre budite se na hladnom kamenom stolu za leševe unutar mrtvačnice (vrlo prikladno, zar ne?), apsolutno ništa oko vas nije vam jasno. Zašto se, kvragu, nalazite u mrtvačnici i zbog čega vam odjednom s obližnje police prilazi lebdeća kosturska glava, je li sve to samo tek kakav ružan san ili ste do kraja poludjeli? Možda su vam u dućanu podvalili krivu igru (ali ne može biti, ovaj ružni, koji je glavni lik, zajedno s lubanjom nalazi se na kutiji, hmm!?)? Nakon kraćeg ugodnog razgovora sa simpatičnom i iznimno sarkastičnom lubanjom zvanom Morte saznajete da se nalazite u velikoj mrtvačnici u koju su vas donijeli jadni Dustmeni, frakcija zadužena za brigu te spaljivanje i pokapanje mrtvaca. Ubrzo se dočepate sićušnoga skalpela s obližnje police (poslužit će i to kad već dvostrana sjekira nije pri ruci) te bez pardona poubijate nekoliko obližnjih zombija ne biste li si na taj način osigurali izlaz iz velikog tmurnog kompleksa mrtvačnice.

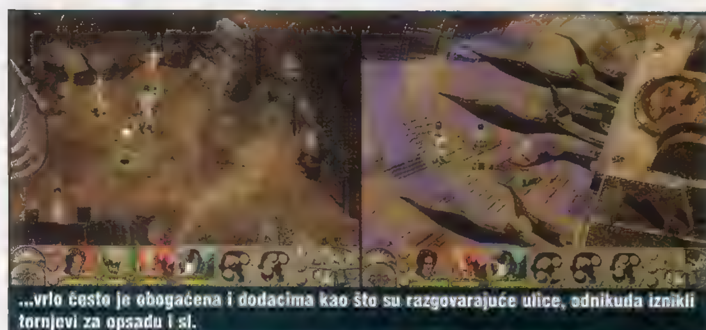
PARTY OF SIX

Bizarna kolekcija PC-ova (player charactera), likova koji će se pridruživati vašoj avanturističnoj grupi tijekom priče, brojčano uopće nije velika i ne prelazi brojku deset. No, upravo je stoga na kreiranje tih neobičnih pojedinaca utrošeno uistinu mnogo vremena ne bi li se konačno dobili likovi kakve zasigurno nikada dosad niste vidjeli ni u jednom RPG naslovu. Kao primjer uzet ćemo, recimo, vašeg početnog partnera - Mortea, sarkastičnu lebdeću enciklopediju kosturaste glave, ili Vhailora, fanatičnog pripadnika Harmoniuma, čovjeka koji je toliko ostao jak u svojim vjerovanjima da je i nakon nekim manjih nezgoda ostao živ iako je skoro u cijelosti izgubio svoj materijalni lik ostajući tek hodajući oklop. Zvuči otkačeno? E pa niste ništa vidjeli dok ne upoznate ostale.






Jedinstvena arhitektura svijeta u kojem se priča odvija...

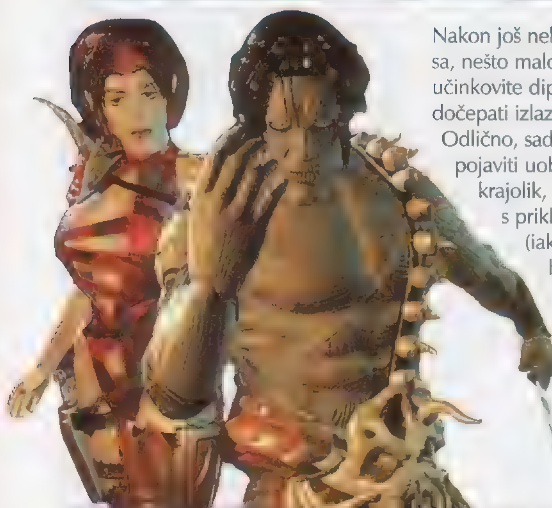

...vrlo često je obogaćena i dodacima kao što su razgovarajuće ulice, odnikuda iznikli tornjevi za opsadu i sl.

SIGIL - ABOVE AND BEYOND

Kretanje po doslovno divovskome Sigilu sređeno je vrlo slično kretanju po područjima u Baldur's Gateu. Jedina je razlika što se unutar Sigila krećete između na poseban način međusobno povezanih gradskih četvrti. Te četvrti sežu od The Hivea, najzamazanijeg i definitivno najneugodnijeg dijela cijeloga grada, pa do nešto urednijeg Lower Warda te dalje do Upper Warda i Clerk's Warda u kojima obitavaju «highupovi», iliti prevedeno na hrvatski različito plemstvo i ostalo iznimno bogato stanovništvo Sigila.



Prije nego što uopće počnete razmišljati o Planescape Tormentu kao role playing igri sa svim njenim uobičajnim elementima odmah si prekrižite sve uobičajne konvencije kojima su dosadašnji RPG naslovi bili zazidani



Nakon još nekoliko žrtava vašeg bijesa, nešto malo prerušavanja i učinkovite diplomacije uspijevate se dočepati izlaza. Polako se smirujete. Odlično, sad će se valjda pred vama pojaviti uobičajni ugodni fantasy krajolik, vjerojatno omanji grad s prikladnim dvorcem i slično (iako bi tako malen grad bez problema stao u prije spomenutu mrtvačnicu u kojoj ste upravo proboravili nekoliko nezaboravnih sati vašega života). No da ne bi, izlaskom kroz divovska vrata pred vama se otvara pogled na nešto sasvim neuobičajno, grad golemih proporcija. Malo boljim proučavanjem i raspitivanjem kod još neobičnijeg lokalnog puka saznajete da se nalazite u Sigilu, lebdećem gradu koji ima konstrukciju najlakše opisanu kao unutrašnjost autogume po čijem su svakom dijelu izgrađeni nizovi urbanih četvrti. Još uvijek ne možete povjerovati da je sve to stvarno, no nakon još malo istraživanja shvaćate da ste doživjeli potpunu amneziju te krećete u potragu za razotkrivanjem samoga sebe. Krećete u potragu za svojom prošlošću, ili bolje rečeno, prošlostima kroz koje ste proživljavali svoju besmrtnost stečenu na vama nepoznat način. Je li vama sada barem malo jasnija cjelokupna priča igre? Nije? Bez brige, u tome je i cijela ideja. Dobro došli u Planescape! Svijet brojnih dimenzija postojanja, svijet u kojemu ljudi, demoni, nebeska bića i zvjeri normalno koegzistiraju u zajedničkim naseljima, svijet u kojemu su misao i vjera moćniji od mača, svijet u kojemu vladaju «filozofi s palicama».

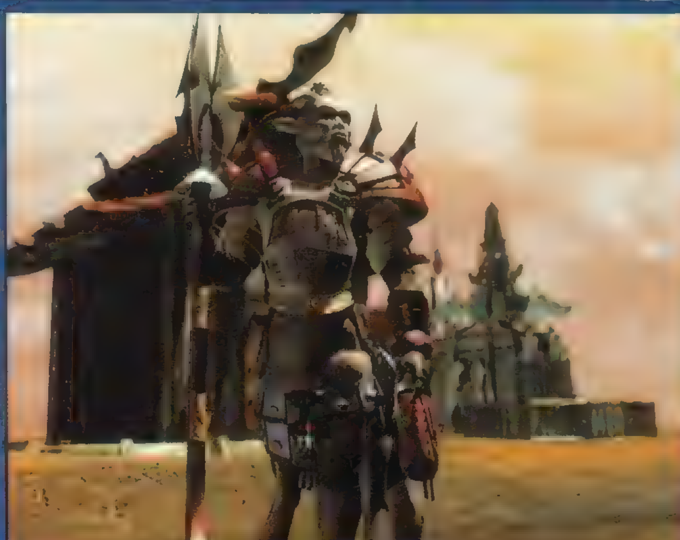
SVIJET U MALOM, ILITI PA TO JE ŽIVO

Nakon kraćeg upoznavanja s igrom vrlo brzo doći ćete do zaključka koliko je posla uloženo u slaganje cijele pozadine i velikog šarolikog

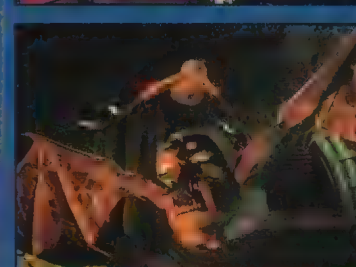
ZVJERAD I DRUGE KREATURE

[illegible] Tormentu [illegible] ulicama Sigila i obilazeći ostale dimenzije postojanja, upoznat ćete dvadesetak zvijeri i ostalih kreatura, pripadnika potpuno neobičnih i većinom u fantasy svjetovima dosad nepoznatih rasa. U većini slučajeva bliski susreti sa spomenutim spodobama završit će vrlo krvavo, no gotovo uvijek postoji i alternativni pristup gdje se sve može riješiti vrlo diplomatskim putem ili najjednostavnijim [illegible]



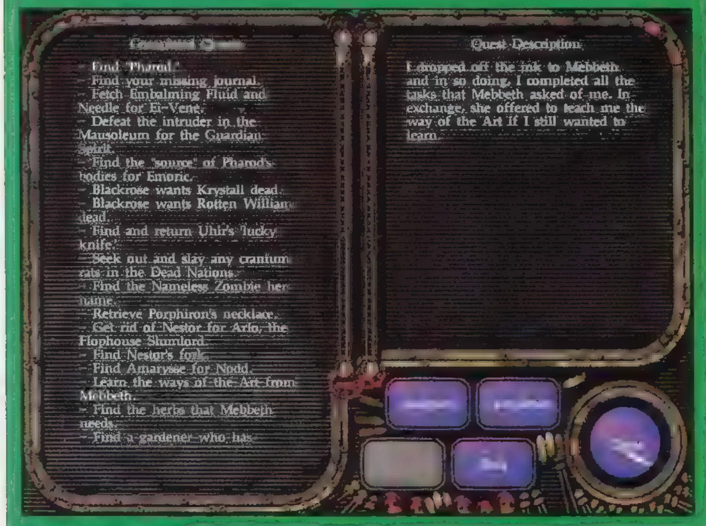




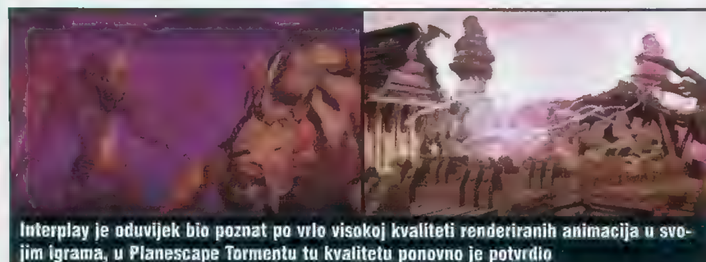


DNEVNIK JEDNOG AVANTURISTA...

Mogu vas ubijati, gnječiti, trgati vam ruke i noge, ali svoj im dnevnik nemojte dati. Dnevnik koji vi kao Nameless One nosite tijekom igre glavno je sredstvo vašega upoznavanja sa stvarnošću. Naime, pošto ste besmrtni, nakon svakog vašeg prividnog ubijanja amnezija polako nagriza vašu memoriju te sva sjećanja ostaju tek zapisana u dnevniku. Inače, on će vrlo vjerno voditi podatke o svakom questu koji ste dobili ili obavili unutar igre, te će jednako tako služiti i kao svojevrsna enciklopedija za prikupljanje podataka o vama u početku nepoznatom svijetu Planescapea u kojemu se nalazite.




Za neke je stvari bolje da se nikad ne otkriju


Interplay je oduvijek bio poznat po vrlo visokoj kvaliteti renderiranih animacija u svojim igrama, u Planescape Tormentu tu kvalitetu ponovno je potvrdio



kosturske glave, još poduži niz jednako otkačenih i morbidnih likova koji će se u određenim trenutcima pridružiti vašoj avanturističnoj grupici od maksimalno šest osoba. Svatko od njih ima određene ciljeve tijekom igre, u nekim trenutcima oni će se sasvim dobro podudarati s vašima, ali će i vrlo često biti sasvim suprotni pa će dolaziti do razilaženja ili grupnih tučnjava na ulicama Sigila. Također, ovisno aligmentu i frakciji kojoj neki lik pripada, dolazit će i do međusobnih svađa i dvoboja. Jedan od svakako boljih primjera za tako vrlo učinkovito i detaljno strukturiranje likova je sukob dvaju ženskih likova, Annah i Grace, oko vaše ljubavi (još da ste u igri barem zgodni, ali ovako). No, glavno upozorenje koje treba dati prije započinjanja bilokakvog igranja Planescape Tormenta odnosi se na nešto odrasliji pristup cijelom naslovu i općenitoj tematici koja je razrađena: postoji niz morbodnih pošalica kao što su trganje vlastitih udova za različite potrebe, među ostalim premlaćivanje protivnika svojom iščupanom rukom, te pojava nekih drugih otkačenih stvari kao što su «trudne» gradske ulice i slično. Znači, ovaj Black Isleov RPG projekt ipak nije namijenjen najmlađoj igračkoj publici.

sloja detalja iza svijeta u kojem se odvija cjelokupna zagonetna priča Tormenta. Apsolutno svaka stvar u igri nalazi se na svojem mjestu, ni jedan kvadratni centimetar prostora na vašem ekranu nije nepotrebno potrošen (kao što je to, recimo, slučaj u Baldur's Gateu, no dobro, neki se ljudi vole šetati po nepreglednim krajolicima). Svi likovi unutar igre, a ima ih stvarno mnogo, bave se nekim svojim poslom i trčkaraju naokolo. Lopovi vas napadaju u mračnim uličicama, ojađeni ljudi preklinju za pomoć, gradske straže haromiumovskih oficira patroliraju ulicama pazeći da se nered zadrži u granicama normale, Dabusi, mistična bića i sluge enigmatske Lady of Pain, neprestano,bez obzira na doba dana, popravljaju i održavaju ulice kolikotoliko sređenima. Tijekom svojih avanturističnih podviga i putovanja po Sigilu te ostalim dimenzijama postojanja koje ćete tijekom priče morati posjetiti susrest ćete, osim sarkastičnog i uvijek za uvredu spremnog Mortea, po zanimanju lebdeće enciklopedije u obliku dosadne

VELIKA MAŠINERIJA

Cijela priča i atmosfera, bez obzira na svu njezinu neobičnost i detaljnost, ne bi bile ono što jesu bez idealno odabranih vizualnih i audioefekata. Za mehaničku stranu igre pobrinuo se Biowareov licencirani Infinity engine koji je svoje sposobnosti najbolje pokazao u Baldur's Gateu gdje se prvi put pojavio. No, očigledno je da je cjelokupni engine napredovao u odnosu na inačicu viđenu prije godinu dana. Osim različitih kozmetičkih promjena i manjih ubrzanja koja su postignuta doradama, uočljivo je sasvim novo igraće sučelje, prema našem mišljenju prilično funkcionalnije od Baldur's Gateovog. Njegova najuočljivija karakteristika je mnogo veća vidljivost igraćeg svijeta koja je postignuta svođenjem svih izbornika unutar sučelja na samo najbitniji i najnužniji donji, dok ih je Baldur's Gate imao čak tri i tako znatno ograničavajući prozor u fantasy svijet gdje se cijela stvar zbivala. Vizualni detalji ponovno uspoređivani s Baldur's Gateom nešto su veći bez obzira na jednaku rezoluciju, naravno tek iz razloga što je cijeli igraći svijet zoomiran dvaput, tako da je veća pozornost dana detaljima pri kreaciji likova i različitih krajolika unutar Tormenta. Dok će se spomenuta vizualna strana igre većini činiti vrlo zanimljivom, od nje je još privlačnija samo fenomenalna audiokvaliteta za koju je zaslužan David Farmer, čovjek koji je brojne zasluge na tom polju pokupio u holivudskoj filmskoj industriji. Zvučni efekti izvedeni su odgovarajuće, no igra će sa svoje audiostrane zablistati tek kad je riječ o atmosferičnoj glazbi (uskoro se očekuje u prodaji samostalni Planescape Torment soundtrack) koja vas cijelo vrijeme prati. Riječ je o pomalo neobičnoj glazbi, ali vrlo ugodnoj za uši. Jedino nam još preostaje kritički osvrt na ocjenu koju smo dali ovom naslovu. Osim manjih bugova, kao što su neka neznatna usporavanja te nekoliko grafičkih glitcheva, možemo sa zadovoljstvom ustvrditi da je igra bug-free i da su na tom polju njeni dizajneri vrlo dobro obavili svoj posao. Znači, većih negativnih strana unutar igre nismo uspjeli naći, osim možda da će se nestrpljivima učiniti predugačkom sa svojih osamdesetak sati igranja, ali smo isto tako uvjereni da će većina upravo to smatrati jednim od plusova Planescape Tormenta, igre koja će zasigurno obilježiti 1999., a nama osobno je najbolji RPG koji se pojavio unutar njenih okvira. ◂

POKVAREN DO SRŽI

Planescape Torment jedan je od vrlo rijetkih RPG naslova koji će vam kao liku dati mogućnost da sami [illegible] stranu koja vam najviše odgovara. [illegible] frakcije koja će imati [illegible] utjecaj na cijelu priču, ali i na izbor strana dobra i zla. Naime, cijela igra [illegible] i kao glavni negativac koji [illegible] tko mu se nađe na putu te [illegible] i pljačka jadne bakice u tamnim uličicama Sigila. Ipak, takav način igranja znatno je teži pa tko voli nek izvoli. I onda neki tvrde da se isplati biti zao...

ALTERNATIVNO

BALDUR'S GATE
Što reći, ovaj naslov u srcima mnogih poklonika role playing igara budi određenu strast te je jedan od rijetkih koji je posljednjih godina u svijet računalnih igara vratio onaj pravi, izvorni osjećaj i atmosferu kakvu su pružale prve računalne RPG igre.

FALLOUT 2
Najači adut Fallout franšize njezina je vrlo jaka atmosferična pozadina i izvrsna retro SF priča koja je popratila oba Fallout naslova. Svakako igra koju preporučujemo svakom pa i najmanjem obožavatelju računalnih RPG igara.

SEPTERRA CORE
Premijerni naslov Valkyrie Studiosa, vrlo zanimljiv spoj magije i jedinstvenog SF svijeta. Jedan od rijetkih naslova koji prenosi poseban osjećaj igrivosti kakav su dosad samo konzolaški RPG naslovi imali i na naša osobna računala.

OCJENA

Od Black Islea uvijek očekujemo mnogo, ali ovoliko ipak ne... izvrsna priča, sučelje i igrivost, odlično obavljen posao sa svega nekoliko sitnih zamjerki. Definitivno RPG igra godine.

93 %

Ultima saga na izdisaju?

ULTIMA IX ASCENSION

Nakon desetak nastavaka i dvadesetak godina postojanja Ultima se, čini se, bliži svome kraju


Prolaz u Britaniju

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Origin Systems
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 64MB Ram, 3D ubrzivač
NAŠA PREPORUKA	PIII 550, 512MB Ram, V3 3500
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

Zapravo nije istina da Ultima završava Ultimom IX. Njome će se najvjerojatnije završiti single player te sage i sve će snage biti prebačene na stavaranje još bolje Ultime Online, koja je već godinama najigranija online igra. Iskreno, nije mi žao što više neće postojati single player - ako su mislili i nove nastavke napraviti kao ovaj, onda im je bolje više ništa ne raditi.

Vjerujem da nema ozbiljnijeg igrača koji nije čuo za Ultimu. Htjeli vi to ili ne, ona će vas negdje dočekati jer postoji kult obožavatelja koji su prvi nastavak igrali prije 20-ak godina i otad nestrpljivo čekaju sve nove nastavke ne bi li utažili svoju glad za igrom i po tko zna koji put spasili Britaniju. Ali, kako vrlo često ističu u igri, ovo je posljednji put da ste posjetili to mjesto - doduše, u ulozi Makara - tko zna s kojim likom ćemo zaigrati u budućnosti.

MITSKO PUTOVANJE

Sve počinje jednog sunčanog jutra. Iz sna vas budi glas pozivajući vas da ustanete i pomognete svijetu s one strane stvarnosti da preživi još jedna nalet Guardiana (ako se sjećam dobro, Guardiana smo imali prilike upoznati u Ultimi VII. i odon-


Luka u ponoć, morski vjetar mrsi kosu donoseći miris pustolovine


Rastaljena lava ispred ulaza u podzemlje


Starina lord British


Crkva u Britaniji kojoj je nestalo samilosti

Žalosno, ali igra je razočaranje godine

da je "pain in the butt" kojeg će se sad najvjerojatnije riješiti za sva vremena). I to je početak. Jednostavno, zar ne?

Zapravo je taj dio zamišljen kao tutorial gdje vas glas savjetuje i priprema za put u nepoznato. Odnosno, put će biti nepoznat onima koji se prvi put susreću s Ultimom. Ali nema straha, ne morate poznavati prijašnje nastavke makar se cijelo mnoštvo što ljudi, što stvorova, što legenda i ovdje pojavljuje. Ako ste pak zaboravili što se događalo u Britaniji, svi će vam htjeti objasniti što se događa, kakve su nepravde pogodile stanovnike zemlje Britanije.

U kući morate odmah na početku pokupiti neke stvarčice poput kompasa, naprtnjače i ono najvažnije - svojevrsni dnevnik (journal) preko kojeg snimate poziciju, namještate finije detalje zvuka i grafike zapisujući važnije stvari koje su vam se dogodile. To je jedan od najglupljih koncepata koji sam ikad u životu vidio, ali o tome poslije.

Za one koji ne znaju, naći ćete se odmah u Britaniji. Kako svaka RPG igra mora imati mogućnost odabira klase (ma znate, ratnik, mag, druid....), tako ni Ultima nije iznimka, ali je to ovdje, po meni, riješeno malo bolje. Još od Ultime IV. u igri se, osim Avatara, pojavljuje i lik ciganke. Kad dođete kod nje, morate odgovoriti na seriju pitanja na osnovu kojih se utvrđuju vaše glavne vrline i dodjeljuje vam se lik. Kad to obavite, otvara se portal i spremni ste otići u Britaniju pjevajući: "Udari cestu Jack i ne vraćaj se više, nikad ne, nikad ne...."

8 VRLINA MINUS 7 GRIJEHA JE 1. JEDAN MANJKA?

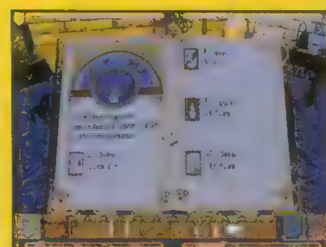
Čim dođete u Britaniju, otkrit ćete svoju sposobnost uporabe čarolija i napitaka, što će vam itekako biti korisno na putovanju. Već nakon nekoliko minuta spremno koračate prema lordu Britishu i njegovom prijestolju, dok britanska himna svira u pozadini. I tad saznajete kakvo se zlo sprema. Duž cijele Britanije postoji 8 artifakata koji utemeljuju 8 vrlina. Ali, kako svaka strana ima dobro i zlo, tako se i vrline mogu okrenuti u svoju suprotnost, tj. može se prizvati njihova loša strana. Kako već nagađate, to se i dogodilo. Lord British je, mogli bismo reći, papak koji je na vaša pleća svalio odgovornost da pronađete 8 artifakta i vratite mir i prosperitet Britaniji. Pa nek' ga voda nosi, vi ste pristao i hrabar mladić i nije vam problem spasiti svijet još jednom.

Osim 8 glavnih questova, tu je

MAGIC

Magije u Ultimi ima više nego dosta i na svakom se koraku moraju rabiti. Neke zamke, primjerice, zahtijevaju da se pogase sve baklje da bi se vatreni zid spustio. Vaša knjiga čarolija najvjerniji vam je pomoćnik, rabite je kad god možete. Na "pojas" koji nosite možete odvući čaroliju koju želite, tako da ne trebate otvarati knjigu i tražiti je.


Loš trip utorkom ujutro


Knjiga čarolija


Pokušaj stavljanja čarolje u knjigu, nije mi uspjelo

Magični štit na prvom većem questu

i bezbroj malih koji vas čekaju na svakom koraku. Ima tu svega, od mirenja dviju rasa koje se već dosta dugo kolju do spašavanja gradonačelnikove kćeri.

Na svojem ćete putovanju sretati mnoge osobe koje će vjerojatno od vas nešto htjeti. Odlučite li pomoći nekome, to će se odraziti na vašu karmu. Što više učinite tih malih questova, karma raste i druge su vam osobe spremne pomoći. Zgodan koncept, ali nakon nekog vremena ne znate što biste s questovima pa postaje naporno.

Svijet Britanije je nevjerojatno mjesto. Možete ići gdje želite, nema linearnosti ili nekog ograničavanja. Želite se penjati po krovu dvorca, nema problema. Ako vam je gušt, možete istražiti svako mjesto u Britaniji ili pješačiti po brdima i dolinama. Izaberite.

Da biste mogli istraživati, morate se dobro opremiti. U početku uzimate oružje i neke napitke u dvorcu lorda Britisha, a poslije nailazite na različite dućane koji vam nude različite stvari. Preporučujem da ih ne kupujete jer ćete uvijek naći nešto što je ostavljeno, uzeti ga i poslije preprodati. Ja sam našao sve što mi je trebalo za avanturu osim zavoja, za koje sam izdvojio neku smješnu svotu zlatnika.

Osim materijalnih stvari, morate se opremiti i čarolijama. Kako ih budete pronalazili, tako ih upisujte u knjigu čarolija da biste ih mogli stalno koristiti, a za to vam treba određena čarolija, sastojci potrebni da se čarolija i knjiga povežu i posebno mjesto (pentagram) gdje se prijenos može izvršiti.

Iz knjiga koje nalazite po kućama sve ćete naučiti, od toga kako koristiti čarolije i kako spravljati napitke pa do toga kako peći kruh (da, da i to se može).

1001 ZAMJERKA

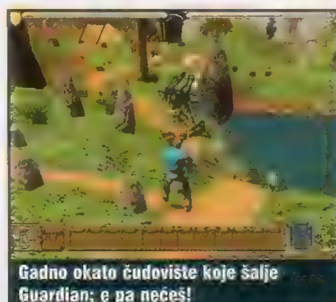
Grafika je odlična. Na PIII 550 s 512MB Rama i V3 3500 igra radi odlično. Ne zezam se, najozbiljnije vam govorim. Ova je igra trebala biti još debelo u razvoju, to se može namirisati na daleko. Bugovi, smrzavanje sustava svakodnevne su pojave. Na mojem Celeronu 400, 128MB Rama i ATI Fury 32MB krepavala je. Igram sa svim efektima na minimumu, u 16 bitnoj boji. Kad dođem do neke građevine, frame rate postaje jednoznamenkasti broj. Zamislite kakva je uživancija kretati se u trzajima pokušavajući umlatiti velikog štakora. Ludilo. Podržane su rezolucije ispod 640x480, ali - ne rade. Zašto su onda tu? Igra je bila prvo razvijana za Glide pa u D3D-u teksture znaju prelaziti jedna preko druge. Pogledate li nebo, vidjet ćete da su to teksture ljepljene na neku vrstu krnje piramide.

Inteligencija i živi svijet? Nemojte me nasmijavati. Zgrade, gradovi i dvorci su odlično napravljeni, ali stanovnici su užasni. Ponašaju se živo, ali o njihovoj inteligenciji ne treba ni govoriti. Primjerice, izvučete sjekiru i opalite stražara. On krene prema vama s nožem, vi spremite sjekiru i klikate na nj da biste započeli razgovor. On spremi nož i kaže: "Hello, sir" ili nešto slično i događaj je zaboravljen. Realnosti nema.

Da nastavimo u revijalnom tonu. Skok s krova koji seže među oblake rezultira laganim

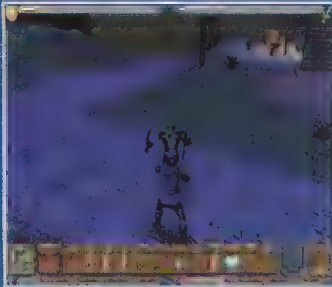

Između dviju vatri lagano klizite prema dolje


Karta koja je odredila moju sudbinu kao fighter class


Gadno okato čudovište koje šalje Guardian; e pa nećeš!

MIGHT

Snaga klade valja, a um caruje, kaže stara narodna. Ali nije uvijek tako, važno je imati i snage. A najbolje je imati snage i oružja koja će tu snagu iskoristiti. Oružja, dalekometnih, prsa o prsa i štitova ima napretek, mnoga su odlično napravljena s raznobojnim prozirnim teksturama koje se valovito kreću. Odličan izgled i ubojito djelovanje. Nešto kao James Bond.



Lopov koji je mislio da me može zaskočiti u mraku, samo da izvučem sjekiru



Dva ljubazna stričeka koji misle da me mogu pobjediti šakama, dobra fora



Moja malenkost lovi (virtualne) labude lukom i strijelom

doskokom. Hm, možda je Britanija na Mjesecu pa je gravitacija niska? Ili je naš Avatar Superman?

Konfigurabilnost tipki graniči s nulom. Nemoguće je dodijeliti nekoj tipki neku akciju, a s postojećima je vrlo teško igrati. Nevjerojatno je što glavni junak može plivati, trčati, skakati, ali se ne može sagnuti. Ako je to zbog bolova u križima, preporučujem mu kozmodisk. Neizvediv je također i running jump, kao i druge kombinacije (vađenje oružja u trku ili hodanje i izgovaranje čarolija). Shvatili smo da je hrpa mišića bez malo mozga, ali i pijavica bi to mogla.

Ako su se programeri trudili napraviti realan svijet, nisu uspijeli. Za građevine svaka čast, izmjena dana i noći - super, atmosferske prilike - odlično. Ali, recite mi kako usred kamenog dvorca može padati kiša? Loša gradnja? Ako je tako, arhitekta treba objesiti. I na koju foru Avatar kao zaštitnik istine i svega dobrog može bez pardona ulaziti u sve kuće i uzimati stvari koje mu se nađu pod nosom? Ako se ne varam, bilo gdje u svijetu krađa je kažnjivo djelo, u nekim zemljama možete ostati bez ruke radi toga.

I na kraju o journalu. Dok ga ne nađete, ne možete napraviti save, niti naštimati bilo kakvu finiju opciju u svezi s grafikom ili zvukom. Najbolje od svega je što su u journalu opisane zvijeri u Britaniji, svi prirodni sastojci za spravljanje čarolija, a nema tooltipa u igri da ga ubiješ. Pokupite čaroliju na komadu papira i ne znate koja je. Kako je prebaciti u knjigu? Teško.Tu su kombinacije sa save gameom, pa load. Ali najbolja je fora što se Ultima pravi pametna, pa svaki put kad startate igru automatski loada posljednju odigranu i nema šanse da izaberete neku drugu osim te. Malo se treba poigrati u Savegame direktoriju, ali zar to nije moglo biti napravljeno po defaultu. A možda je tako i bolje jer load game od 5 puta upali jednom, u ostalim slučajevima igra odluči da joj danas nije do igranja. Eto ti sad AI-ja.

Neću dalje, ali ima toga mnogo, čak i previše. Greška za greškom, bug za bugom.

Žalosno je da razvoj Ultime IX. trajao tri godine. Igra je izašla u alpha fazi, a za to su najvjerojatnije krivi menadžeri koji se hoće riješiti igara čiji je izlazak obećan prije 2000. Rezultat je katastrofalan. Godine rada su bačene u vjetar, igra se neće dobro prodavati (čak je i "jeftini orginal" preskup s obzirom da je igra šrot), a najvažnije - poklonici sage o Britaniji su razočarani. Dotičnom menadžeru preporučujem neka da otkaz i neka ide doma gazit' zelje.To bi mu bilo pametnije. Ako je povuku iz prodaje na doradu ili se napravi patch od kojih 400MB, možda se igra popravi, ali do onda je izbjegavajte zbog njene pretjerane zahtjevnosti i bugovitosti koja graniči s nemogućnošću igranja. Možete je jedino odnijeti frendu koji je baš kupio novi PIII da mu pokažete kako mu je računalo smeće jer ne može ni "običnu igricu" pokrenuti kako treba.

ALTERNATIVNO

ULTIMA VII
U ovom nastavku se prvi put pojavljuje Guardian

ULTIMA ONLINE
Najbolja online igra svih vremena Ultima tematike

OCJENA

Žalosni rasplet i krah Ultima serijala.

65%

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Utrke bez granica

PREPORUKA MJESECA

Rally Championship nastavlja ondje gdje je Colin McRae Rally stao. Može li ta jurnjava ispuniti konačno sva očekivanja igrača željnih jurnjave po blatu i snijegu?



Nisam obožavatelj Toyote, ali da je ovo jureći stroj, je!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

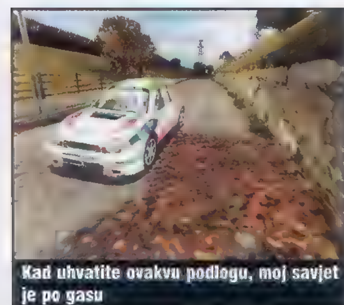
PROIZVOĐAČ	Magnetic Fields
IZDAVAČ	Europress
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB, 8MB 3DFX
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 3DFX2 12 MB
3D PODRŠKA	D3D, 3DFX
MULTIPLAYER	split, alternate, LAN, serial, modem

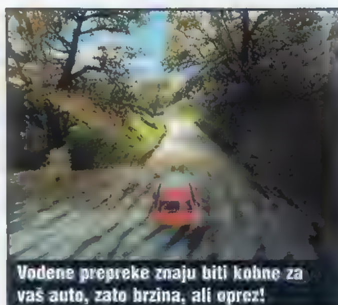
VEĆINA ljudi kad im se spomenu autoutrke, prvo pomisli na Formulu 1 koja u srcima mnogih drži primat među oktanskim sportovima. No, među istinskim ljubiteljima brzine posebno, kraljevsko mjesto drži rally. Zašto? Jednostavno zato što su ti automobili nerjetko brži od 250 km/h, a najčešće se ne kreću po asfaltiranim cestama, nego po kozjim puteljcima i po obroncima te je vozač u stalnoj životnoj opasnosti.

Sad će netko reći: pa to se događa svim vozačima utrka! No, posebnost rallyja je u tome da se ne utrkujete protiv nekog vidljivog protivnika kojeg možete fizički prestići i pobijediti, nego se utrkujete s duhovima u znaku kronometra (štoperice). Ne postoji veći izazov nego kad iz stotinke u stotinku pokušavate voziti još bolje i još brže, nadajući se do posljednje etape da je to bilo dovoljno brzo. Upravo stoga što su način utrkivanja i uvjeti na stazi posebno teški, rally je kraljevska oktanska disciplina i kao takva uživa velik ugled u svijetu automobilističkih utrka.


Ovakvi će vas predivni krajolici zacijelo *nasukati* na igru


I sad će mi mama reći da sam se opet zamazao k'o svinja, ali...


Kad uhvatite ovakvu podlogu, moj savjet je po gasu


Vodene prepreke znaju biti kobne za vaš auto, zato brzina, ali oprez!

AUTOMOBILSKA INDUSTRIJA

Automobilska je industrija itekako zainteresirana za rally utrke, i to iz jednostavnog razloga - što se voze na modificiranim cestovnim automobilima. Stoga ako vaš automobil pobjedi u rallyju, to je veliki marketinški dobitak za tvornicu. Upravo iz tog razloga svi veći proizvođači imaju svoje tvorničke timove u utrkama svjetskog rally prvenstva.


Renault Megane


Citroen Saxo


Seat Ibiza

Speed, gimme what i need!

RALLY CHAMPIONSHIP

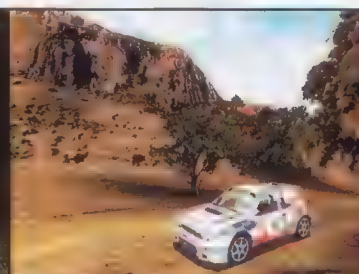
Čim se učita, Rally Champinship će vam ponuditi uistinu gomilu opcija, od podešavanja hardverskih parametara vašeg računala do podešavanja mrežne igre ili osobnih parametara svih vozača. Prvo što me je impresioniralo bila je strahovito dobra podrška za više igrača. Ne samo da možete igrati preko svih vrsta mreže protiv svojih prijatelja, nego, na moju sreću, postoji i odlično napravljeni split screen mod te možda još bolji alternate mod, gdje svaki vozač vozi etapu posebno te se uistinu dobiva prava atmosfera rally natjecanja. Kad napokon startate samo utrkivanje, očekuje vas prekrasna grafika koja će vaš hardver dovesti do ruba izdržljivosti, no Rally Championship zauzvrat nudi visokokvalitetnu animaciju i predivnu grafiku s mnoštvom raznovrsnih efekata. Prvih nekoliko utrka više ćete se diviti grafičkoj dotjeranosti, nego što ćete pokušavati ostvarite kakvotakvo vrijeme na etapi. Uz tako dobar grafički dizajn, u paketu vam dolazi i sasvim solidna zvučna kulisa u obliku različitih zvukova udarca ili škripe, no nažalost ne doima se toliko uvjerljivom kao grafika pa ćete često imati dojam da je sa zvučne strane stvar mogla biti i dotjeranija, a cijela igra još bolja.

SKOK NA SKOK, NEMA AMORTIZERA

Naravno, nakon jurnjave po nekoj blatnjavoj engleskoj cesti, u pauzi između etapa moći ćete popravljati svoj automobil, što će vas zacijelo stajati i živaca i novca. Ne znam jesam li napomenuo, ali nije vam cilj samo završiti neku etapu, nego je završiti s čitavim automobilom. A to je umjetnost, posebice kad počnete voziti po kiši i snijegu gdje automobili proklizuju čak i kad imate gume sa čavlima. U takvim situacijama često će vam se događati da ćete morati mijenjati cijeli ovjes automobila ili pola karoserije na njem. Tehnički dio Rally Championshipa je napravljen fantastično dobro; svaki automobil, a ima ih 23, ponaša se drugačije na cesti, što pridonosi dobroj atmosferi. Dok sporiji i slabiji automobili jedva da ikad proklizavaju, bilo koji bolji automobil će vas nositi po zavojima tako da ćete više imati posla s izbjegavanjem drveća (čudni su ti šumari, nasade vam drvo tik uz cestu) ili pokušajem izlaska iz graba i jama, nego s vožnjom po nekoj cesti. Na ovome mjestu moram spomenuti i fantastičnu umjetnu inteligenciju. Naime, Rally Championship ne nudi različite težine igre, nego se to


Uvijek aktualno pitanje: Kamo ja to idem?


Znam, znam, cesta je tamo gore


Lijepa jesenska idila


Snijeg i noć, kakva romantika

Kakva grafika [:)))

Vidim, bit će skakanja

Vidi asfalt, koji luksuz

A sad kočenje motorom. Ej, suvozaču, pitaj jesu li donijeli rezervni?

I ovi su se usrećili, posljednji sam put proletio krez štalu

ZAVOJI I SKRETANJA

Zavoji su u rallyju kao ni u kojem drugom sportu posebno klasificirani. Dok vi kao vozač jurcate, smisao života vašeg suvozača je u tome da vas uvijek i u svakom trenutku obavještava o tome kakvi zavoji dolaze, na koju stranu i koliko su oštri. Svaki pametan rally vozač pamtit će savjete koje mu daje suvozač i svoju brzinu prilagođavati onome što on govori. Ili, drugim riječima, ako on kaže hard left, nemojte ni pomišljati o dodavanju gasa, nego lagno pustite papučicu i inercijom automobila uđite u zavoj i tek kad prođete polovicu, stisnite ponovno gas.

▲ Prva polovica zavoja

▲ Druga polovica zavoja

▲ Na snijegu se stvari još zaoštravaju tako da prije ulaska u zavoj treba usporiti

▲ Nakon toga treba lagano proći zavoj bez dodavanja gasa

If you are going to skid out of teh track, aim for something soft

podešava automatski, ovisno o klasi u kojoj vozite, ali i o tome kako vozite, pa vam nikada neće biti dosadno jer - kako vi sve bolje vozite, tako i vaši protivnici postaju sve opakiji.

GLAVOM U ŠOFERŠAJBU ILITI VJETROBRAN

Dosad sam na sva usta hvalio Rally Championship, no nažalost postoji i jedan element igre koji nije na visini ostalih. Simulacija same vožnje gledana "izvana" je odlično napravljena, autori su se doista potrudili napraviti tu perspektivu što je bolje moguće i u tome su uspjeli. No, ja sam čudan: kad vozim autoutrke, volim gledati iz perspektive vozača, a ne odozgo, iz nekog tamo helikoptera ili čega sličnog. I tako, dok vožnja fantastično izgleda kad koristite vanjski pogled, pogled iz automobila je prilično karastrofalan. Ako ste igrali Colin McRae, onda se sigurno sjećate kako su odlično bili napravljeni skokovi i padovi - dok ste ondje jurcali, imali ste stvarno osjećaj da se nalazite u trkaćem automobilu, a nakon svakog skoka, auto bi pao kao kamen i tupo se odbio. Ja sam se nadao da će slično biti i u Rally Championshipu, no programeri su ovaj dio igre, čini se, napravili koristeći stari kod iz prijašnjeg nastavka te, na moju veliku žalost, nema pravog osjećaja jurnjave. Da stvar bude gora, ostao sam zaprepašten kad sam, udarivši svojom škodom pri brzini od 70-ak milja na sat u obližnje drvo, uočio da automobil i nakon takvog udarca i dalje vozi normalno. U igri Colin McRae je upravo taj segment bio fantastičan, nakon sudara morali ste proći pravu Odiseju da biste doslovce dovukli auto do cilja etape. Ovdje, nažalost, ništa od toga.

Rally Championship je unatoč nekim propustima trenutačno najbolja rally jurnjava na tržištu, preporučujem je svima koji imaju barem PII300. Ne samo da nudi odličnu grafiku, nego cjelokupna atmosfera u igri potiče igrače da se trude i pokušavaju još brže voziti, što je svakako veliki plus. Osim toga, igra nudi pregršt staza, tako da je zabava zajamčena svim ljubiteljima jurnjave. ◀

FINCI I AUTOMOBILIZAM

[illegible]

▲ [illegible] ▲ [illegible] ▲ [illegible]

ALTERNATIVNO

COLIN MCRAE RALLY
Svakako jedna od igara koje su obilježile svoje razdoblje. Po nekim karakteristikama još uvijek bolja od Rally Championshipa.

NEED FOR SPEED SERIJA
Za one koji ne vole strogo simulirane autoutrke, NFS nudi odlično izbalansiran odnos simulacije i arkade.

OCJENA

Unatoč jednom većem propustu, igra zaslužuje svaku pohvalu jer su svi ostali elementi na vrhunskoj razini. Svakako preporuka svima zaljubljenicima u utrke.

90%

SWAT 3 CLOSE QUARTERS BATTLE

Jesmo li konačno dočekali pravi AI?

PREPORUKA MJESECA

Igra je digla veliku prašinu još na E3-u. Možda samo zato što je nastala velika praznina nakon SWAT-a 2



Miran dan u kvartu, jedino ponekad ludi terosristi razbiju monotoniju

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sierra Studios
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P 233, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII 333, 64MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAINBOW SIX
Dosad najbolji akcijsko-strategijski shooter

THIEF: THE DARK PROJECT
SWAT se po mnogo čemu ugledao u ovu igru

JOŠ osamdesetih godina Sierra je počela proizvoditi svoje X Quest serijale. Uz King's Quest i Space Quest, pojavila se i Police Quest serija igara. Taj je svijet počeo živjeti i izvan tog koncepta i novi plod tog serijala bio je SWAT (Special Weapons and Tactics). Mogli smo osjetiti kako je biti u ulozi članova elitne postrojbe za suzbijanje kriminala i malo se relaksirati loveći *bad guyse*.

Jedan moj poznanik, inače policijski inspektor, volio je i još uvijek voli SWAT 2. Sjećam se jedne zgode kad sam, sjedeći u kafiću na kavi, naletio na nj. Sav živčan, rekao mi je da je posljednja 3 sata igrao SWAT i da mu je vrhunac živčanoće bio kad je uletio u jednu prostoriju i neka se žena nije htjela prestati derati pa ju je upucao. Onda mu nisu dali da završi tu misiju pa je isključio računalo i otišao na kavu. Nadam se da SWAT 3 još nije vidio jer je ta igra toliko nabrijana da se bojim za njegove živce.

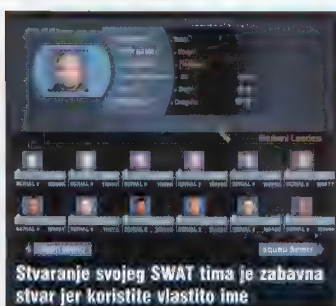
SWAT 3: CQB može se pohvaliti da je ove godine unio najviše novosti u pripadajući žanr. Osim odlične grafike, još boljeg zvuka, AI je konačno pametan. Koliko god to zvučalo zastrašujuće, na težim nivoima igre AI radi sve što i vi i više je nego dostojan protivnik pa ako naletite samo na jednog, može biti gadno.Više nije riječ o brojnosti, nego o što boljem iskorištavanju prostora, zaklonima i sličnim *forama* koje ulijevaju veliku dozu realnosti u igru. Osim virtualne pameti i realnog fizičkog modela (znate ono, jedan metak u glavu i to je to), dobili smo odličan psihički model i zapravo se čudim zašto druge igre ne koriste nešto slično. Na stranu ono da će, ako su uplašeni, bježati, to ima svaka igra, ali ovdje govorim o intenzitetu stresa na koji utječu svi elementi iz okoliša i koji se odražava na agresivnost, tj. ponašanje.

VELIKI POMACI

Kako je danas pojam 3D najnormalnija stvar, tako se i SWAT preselio u 3D okružje, i to više nego uspješno. Osim što vam radnja pomaže da se stavite u ulogu LAPD-ove antiterorističke jedinice, tvorci igre htjeli su što više dobiti na realnosti pa su zamolili bivšeg šefa SWAT tima da im pomogne što bolje prenijeti životnu

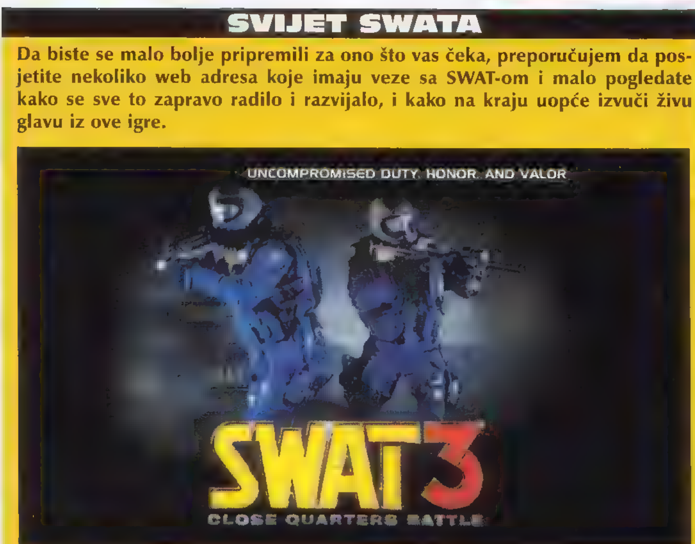

Koristite zaklone kad možete


Uvodni ekran, jednostavan, a dobro dizajniran

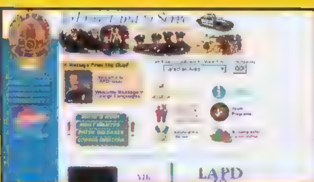

Stvaranje svojeg SWAT tima je zabavna stvar jer koristite vlastito ime

SVIJET SWATA

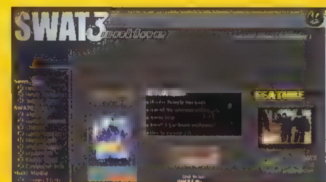
Da biste se malo bolje pripremili za ono što vas čeka, preporučujem da posjetite nekoliko web adresa koje imaju veze sa SWAT-om i malo pogledate kako se sve to zapravo radilo i razvijalo, i kako na kraju uopće izvuči živu glavu iz ove igre.



▲ http://www.sierrastudios.com



▲ http://www.lapdonline.org



▲ http://www.swat3.net

Jedna od najpametnijih igri danas

stvarnost u onu virutalnu. Uz njegovu pomoć, igra je dobila novi sloj realnosti, a da bi i sve ostalo bilo tako, i kretnje su prenijete u igru motion capture tehnikom kojom se često služe u sportskim simulacijama.

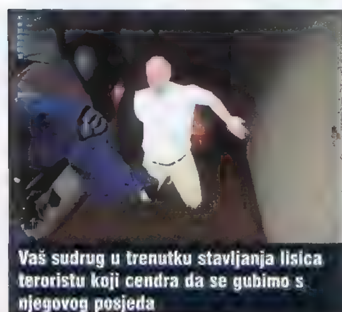
SWAT je pomalo i edukativan softver jer, osim što vam omogućuje da spriječite loše momke, daje kompletnu povijest LAPD-ovog (Los Angeles Police Department) SWAT tima. Usto, tu je i tutorijal o kojem bi se svašta moglo reći jer je na nekim mjestima briljantan, a na nekima daleko od toga. Naučit će vas kako ulaziti kroz vrata kad vam se tim sastoji od 2 ili 4 člana, što znače one silne komande i kako ih što bolje koristiti. Mnogo stranih recenzenta cendra da to nije nigdje opisano, a ja ih pitam: Jeste li vi igrali igru? Istina, dosta toga nedostaje. Recimo, nigdje nije objašnjeno kako se evakuiraju taoci, što je važno želi li se misija završiti, kako se oduzima oružje i slične stvari koje život znače. Veliki je problem otkriti kako se što radi, ali nakon uvodnog mučenja, kad konačno uspijete poloviti sve komande, uistinu ćete uživati.

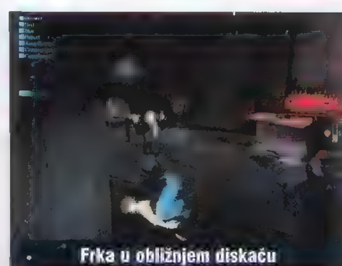
Grafički je igra odlično napravljena, sve lokacije u igri postoje i u stvarnosti - prvo su slikane pa prebačene u računalno, a onda su te slike pretvorene u 3D modele na kojima se odvija radnja igre. Jedino je malo smješno što reklamiraju da igra ima (foto)realistične objekte, a radnja se odvija 2005. godine. Nije li to svojevrstan vremenski paradoks jer - kako se može snimiti neki objekt u budućnosti? Ako saznam, javit ću vam.

Likovi su odlično dizajnirani, kao i u svim igrama novijeg datuma, tu dolaze do izražaja oni sitni detalji koji dijele dobru izvedbu od loše. Tako u SWAT-u možemo govoriti o onim malim detaljima kao što su micanje očiju, treptanje (što je situacija napetija, treptanje je brže), disanju koje se ubrzava kad je akcija ili kad se popnete na osmi kat zgrade po stubama. Zgodne stvari, možemo reći da SWAT ima sve što se grafičkih detalja tiče.

O izbornicima ljudi imaju podijeljeno mišljenje. Nisam baš siguran da su pogodili sve kako su trebali, jer dosta je toga nerazjašnjeno. Recimo, options izbornik ćete dobiti klikom na logo unutar drugogo izbornika, što je malo nesvakidašnje, obično se na taj način dolazi do about ekrana ili takvog nečega. Jednina stvar koja pomalo umanjuje doživljaj su izbornici, ali nije to baš tako važno.

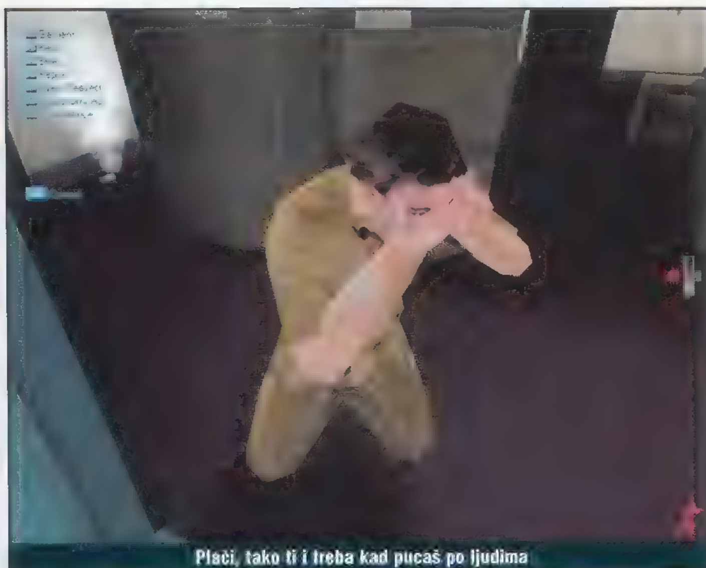
Zvučni efekti su odlični, čista petica. Svi zvukovi su odlično snimljeni, pucnjevi zvuče realistično i znaju vas trgnuti. U glasovima ljudi u igri točno se može osjetiti kako se osjećaju, urlik poludjelog ekstremista pri izlijetanju iza kuta stvarno u sebi nosi notu mržnje i ludosti. Odmah nakon toga slijedi puškaranje, a on stenje na podu. Glasovi civila puni straha kad upadate u sobu zvone vam još dugo u ušima. Kad vas službenik banke kojemu stavljate lisice pita hoćete li ga sad ubiti, ne možete vjerovati svojim ušima.


Vaš sudrug u trenutku stavljanja lisica teroristu koji cendra da se gubimo s njegovog posjeda

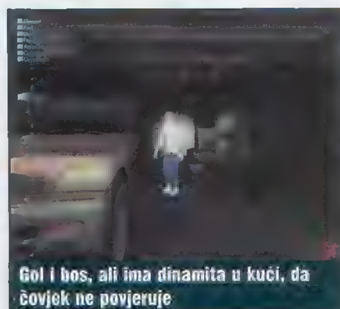

Frka u obližnjem diskaću



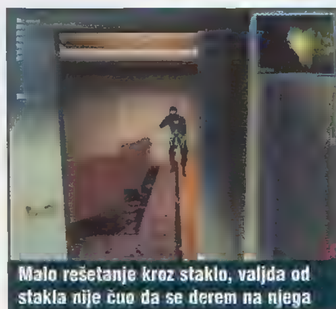




Plači, tako ti i treba kad pucaš po ljudima



Gol i bos, ali ima dinamita u kući, da čovjek ne povjeruje



Malo rešetanje kroz staklo, valjda od stakla nije čuo da se derem na njega

Odlična simulacija SWAT-a

PAMET U GLAVU

Konačno smo stigli do AI-a koji je gotovo savršen za današnje standarde. Ako igrate na težim nivoima, vidjet ćete kako su dobro organizirani i kako je važno što vam o njima kažu prije misije. Recimo, na prvoj misiji ćete lako svladati snajperista šizofreničara koji je počeo pucati po kvartu, ali kad se sve zakomplicira i kad budete morali osloboditi ruskog predsjednika kojeg su dobro uvježbani separatisti zarobili u njegovom hotelu, postaje gusto. Oni su odlično raspoređeni, skrivaju se iza talaca, iza kutova, kleče iza stolova koji im služe kao zaklon, po dvojica čuvaju vrata, po jedan sa svake strane, zovu i svoje frendove u pomoć, bježe, postavljaju zasjede. Ako ste igrali Half-Life, ondje ste mogli vidjeti da su marinci bili prilično pametni, ali prema ovima u SWAT-u oni su nula.

Konačno smo dočekali da i vaši specijalci imaju dobar AI. Sad ne pogibaju kao muhe - ako im naredite da čuvaju neka vrata, oni će to raditi bez greške, možete ih poslati da očiste određenu sobu. Zapravo, vi ne trebate ni igrati, oni mogu sve sami. Sami će razoružati teroriste, staviti im lisice, zaustaviti paničnog taoca i pozvati vaše ljude da ga izvedu van.

Kad se taj AI pomiješa s psihičkim modelom, dobivate čuda. Recimo, teroristi se neće predati ako samo upadnete u prostoriju s puškom u ruci. Trebate baciti suzavac, upaliti bateriju na puški, svijetliti im u oči, derati se na njih i ako treba pucati im u koljena (to sam otkrio da ih dosta brzo razoruža). Svaka vaša radnja nosi određenu količinu stresa. Trebate vidjeti kad vaš tim razvali vrata s eksplozivom, baci flashbang i upadne derući se poput manijaka.To je prizor od kojeg vam se ježi koža.

SWAT LORDS

Za SWAT jednicu postoji vrlo malo oružja, samo četiri puške i jedan pištolj, ali zato su tu sve one slatke spravice kojima se služi policija. Suzavci, lisice, eksploziv, fluoroscentna svjetla, alati za obijanje brava ili alarma, ima toga još. Na takve je detalje potrošeno dosta vremena, što se vidi, i što jako hvalim. Efekt nakon što bacite suzavac u sobu je odličan, svi teroristi ili civili kašlju, brišu oči i onda vi navalite. Ali najslađe je čuti njihovo psovanje kad im naredite da kleknu i stavite im lisice. Ili kad vam svako malo snajperisti s krova javljaju gdje su teroristi.

Misije traju vrlo kratko, 6-7 minuta, jer kad počne akcija, sve se brzo odvija. Što ste vi brži, to je lakše teroriste uhvatiti nespremne i neorganizirane. Važno je znati davati naredbe svom timu kojeg po potrebi možete podijeliti na dvije manje skupine. Sve se komande daju preko numeričkog dijela tipkovnice i odlično su izvedene.Upravljanje timom je apsolutno, a oni vam pružaju odličnu potporu ili snagu za čišćenje prostorija i slične *društvene* radnje. Postoje dva moda igre koje mijenjate tipkama PgUp i PgDn, a oni odlučuju hoće li vaši specijalci rušiti sve pred sobom bez opterećenja i hoće li ih tko čuti ili će se polako prikradati.

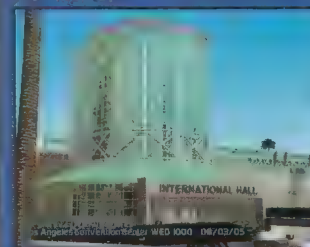
Obično u završnom dijelu recenzija nabarajam tehničke nedostatke i bugove. Ali kod SWAT-a bugove nisam uspio naći, a nedostataka je vrlo malo. Recimo, razočarao sam se što još uvijek nema *repelinga*. Znate ono kad se zakvačite na vrh zgrade, spustite se niz nju i kroz prozor upadnete u sobu. To mi je uvijek nedostajalo, a čini se da ću još malo trebati pričekati na to. Zamjerka ide i malom broju oružja, a samo jedno ima prigušivač na sebi (H&K model).

Eto, ne znam više što bi mogao prigovoriti ovoj odličnoj igri. Možda nedostatak multiplayera, ali to me ne smeta jer postoji gomila specijaliziranih multiplayer igara.

SWAT je posljednji krik tehnike, a ako mu gledamo inteligenciju, ni tu mu nema premca. Ako vam je dosta glupih protivnika, SWAT će vam pokazati zube. Nastranu botovi iz Q3 i UT-a, ljudi u SWAT-u znaju što je inteligencija. Veliku prednost nad ostalim igrama daje mu i ona nenasilnička nota. Vaš cilj nije poubijati sve protivnike, nego ih onesposobiti, a to znači da možete završiti misiju ako sve uhitite - a za to ne trebate ispaliti nijedan metak. Vi ste ipak pripadnik policije čiji je moto: We protect and serve. ◂

MALO POMOĆI

Da se ne mučite bez veze, pokazat ću vam kako se taoci osiguravaju i izvode iz zgrada (inače, oružje ćete pokupiti tako da ga nanišanite i kad pokažu crtice sa strane - pritisnete U)



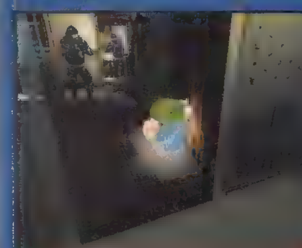
Početak misije, sve su vam rekli, sve sto obavili, imate opremu i napeto isčekujete da konačno počnete. Iskrcavate se van i akcija počinje. Imate taoce, a kako ih izvesti van?



Prvo treba razoružati ekipu u blizini da ne bi bilo nismo znali. Zatim se izderete na dotičnu osobu da digne ruke (numerički broj 7), što će ona i učiniti jer joj držite cijev automatske puške pred nosom



Kad su na koljenima, vrijeme je da se malo poigramo lisicama (kako to perverzno zvuči). Pritisnite F8 i pokažite im kako se barata s lisicama



Rezultat bi trebao biti ovakav. Sad kad ga imate tamo gdje ste htjeli, nanišanite ga i pritisnite broj 4 pa broj 2. Malo prosecite i to bi bilo to. Talac je na sigurnom, a vi ste obavili svoj posao

OCJENA

Vrhunac akcijskih igara danas s dobrim primjesama strategije

92%

Vodoskok mašte!

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Stigli su nam ponovno heroji mača i magije - u još neviđenom izdanju!



Ovakva grafička detaljnost kao da je iskočila iz najmodernijih 3D ubrzivača

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	3DO
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/300, Voodo3, 64Mb
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER SERIJAL
Tu je sve počelo.

HERETIC 2
Hrabar pionir koji je prvi put u Tomb žanr uveo Quake/freelok sustav kontrola.

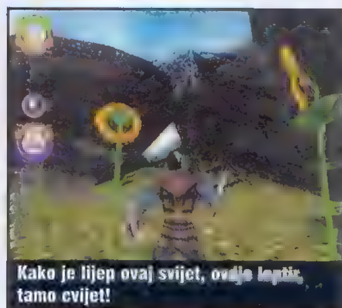
DRAKAN
Prava škola svim nekompetentnim programerima kako ovakve igre trebaju izgledati i funkcionirati.

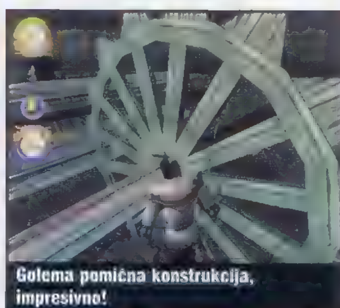
ZNATE li što to znači biti hipnotiziran i opčinjen? Zaluđen jednom fiksidejom koja vam ne da mira, stalno vas progoni i na slatko-gorki način ispunjava većinu vašeg svjesnog života! Ja znam. Znam to i predobro jer sam baš takav bio igrajući Might and Magic 7, posljednju igru iz FRP serijala koji se svojim brojnim izdancima (pa čak i u strategijskom obliku) izgradio u jednu franšizu. M&M serijal oduvijek je bio mnogo više od pukog skupa FRP igara, bio je to gotovo svijet u malom, univerzum koji se stalno nadograđivao i rastao uporno se usavršavajući. Posljednji izdanci navedene fantazije pokazali su se kao neki od najboljih FRP proizvoda uopće, što su ponajprije imali zahvaliti svojem nevjerojatno maštovitom sukusu prepunom mitskih bića, začaranih mačeva, ljepotica, kraljica, demona i anđela. Osim te, mogli bismo reći, minuciozne maštovitosti koja se dotaknula i najmanjeg detalja, M&M je na prilično originalan i potpuno upečatljiv način razvijao karakteristike vođenih likova pa bi se igračili s njima lako poistovjetili potpuno se utopivši u taj zamišljeni svijet mašte. Možete li sad shvatiti kakva je praznina nastala u mojoj duši nakon što sam odigrao M&M7, rupa koja je uporno tražila svoje ispunjenje, gladovala za bilo čime s M&M etiketom na sebi.

MAČ I MAGIJA

No, vrijeme prolazi i liječi sve (ah, koje li patetike!) pa sam tako i ja prestao misliti na mitske krajeve u kojima sam proveo popriličan broj sati i zbog njih ne jednom zakasnio na voljeni mi fakultet (potonje nemojte shvatiti previše ozbiljno). No kako je svačiji život prepun iznenađenja, jedno poveće nije zaobišlo ni mene. U telefonskom mi je razgovoru urednik na samo njemu svojstven način priopćio da je došlo nešto novo od M&M-a. Jasno, mojoj sreći nije bilo kraja jer sam očekivao čisti FRP nastavak, no na moj upit o tome Chris je tek rekao: "Ne, nema ti to puno veze s FRP-ičarenjem, tu imaš neki mač pa par spellova i tako to, ideš okolo kao u Tomb Raideru i kolješ sve što hoda!" Molim, imaš "neki" mač (koliki mu je *damage*, nevjerniče?) , "par spellova i tako to", (ne znaš ih napamet, heretiče), ideš okolo k'o u Tomb Raideru i kolješ sve što hoda!? Tomb Raideru! Sad mi je postalo stvarno zlo, nije mi išlo nikako u glavu kako se nešto iz M&M-a može uklopiti u domenu tete Lare!? Nakon svega, ostalo mi je tek da drhtavim rukama ubacim CD u drive, instali-


Pokreti kamere pristojni su čak i pri ovakvim krupnim planovima


Kako je lijep ovaj svijet, ovdje leptir, tamo cvijet!

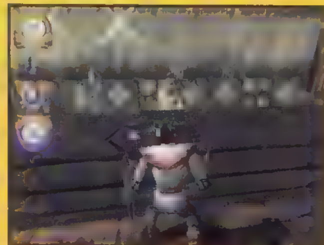

Golema pomična konstrukcija, impresivno!

Sporadični bugovi i relativna kompliciranost igre neće se svidjeti širim masama

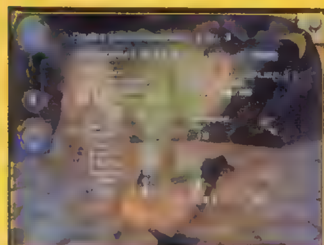
ram igru i odgledam špicu u nadi da će mi razjasniti barem neke od tih misterija koje su mi razjedale mozak! Nakon što je dotična počela, vidi ti vraga, stvari su se doista počele slagati na svoja mjesta. Ispostavilo se da je ovaj put riječ o jednom neuravnoteženom *necromanceru* imena Necros koji za vlastiti hir diže mrtve iz groba stvarajući "armiju" nemrtvih kreatura čiji je cilj satrti sve! No jedne su lijepe noći navedene lešine došetale i do vašeg sela, poklale vam roditelje i svu znanu obitelj, a vama za dugo sjećanje ostavile lijep ožiljak duž cijelog lica. Zbog upropaštene potencijalne manekenske karijere, vi, Drake, postali ste borac protiv nemrtvih mrcina koje vas čisto iz šale zovu *Ožiljak*. U jednom sukobu s kosturčićima padate u sužanjstvo nemilih vam *karakondžula*, no ubrzo se iz njega i izvlačite. Tu počinje i sama avantura koja će do svog sretnog svršetka ponuditi mnoge priče i potpriče te vas provesti preko mnogih brda i dolina u kojima ćete mnogo toga saznati i još više poubijati. To je dakle što se tiče potke, dok se pak sama igra, kako rekoh, odvija u Tomb Raider maniri. Gledajući svoj lik sa stražnje strane, trčite, skačete, puzate i jurišate baš kao i svi drugi sljedbenici madam Croft! Ipak, postoji jedna velika razlika koja na samom startu odvaja Crusaderse od ostalih promašaja ovog žanra, a krije se pod nazivom- *mouse look*! Tako je, svi skupa možemo zahvaliti Svevišnjem što je programerima prosvijetlio pamet pa su igru napravili u najboljoj tradiciji Heretica 2 i Drakana te ovdje švrljate pogledom i skrećete mišem, dok je naprijed-natrag i strafing lijevo-desno rezerviran za tipke! Osim tog odličnog sustava kontrola, Drake je i vrlo agilno biće – kreće se vrlo brzo, nigdje ne zastajkuje, ne treba mu stoljeće da se popne na višu platformu i tako dalje. Sve u svemu, prava divota i još jedna opomena svim igrama istog tipa da su mogle biti dvostruko bolje da su koristile ovakav igrački interface. Osim što naš Drake zna trčati i skakati, sposoban je vitlati mačem i mnoštvom drugih oružja koje će rado pokupiti od mrtvih neprijatelja. Da bi se zaštitio od napada, koristit će štitove i oklope, svu silu čarobnog prstenja i amuleta te još pokoji artifakt koji će mu dobro doći. Osim hladnog oružja, na raspolaganju mu je i vruća magija koju uči iz pronađenih ili kupljenih knjiga i tako je zauvijek sprema u svoj čarobnjački arsenal. Kad je o magijama riječ, treba naglasiti da su sve iz M&M franšize, što je i logično, no ovaj ih je put posebno lijepo promatrati iz ovog dosad neviđenog kuta. Ipak, nije sve u nasilju – Drake je sposoban i za nešto mirniju interakciju s okolinom. Ona je već tipična za ovakve igre, a

FRP

Najbitnije FRP odlike Crusadersa svakako su različiti questovi i nadogradnja vašeg lika. Prihvaćene zadatke možete odmah obaviti ili se prvo malo nabildati šećući se po lokacijama za koje znadete da su prepune neprijatelja jer ćete tako skupiti dosta expirienca koji je prijeko potreban za napredovanje u klasi. Ni skriveno blago ni neko moćnije oružje neće biti loša motivacija za malo neobaveznog švrljanja nakon kojeg se možete posvetiti osnovnom tijeku radnje. Ako pak ne nađete ništa vrijedno, uvijek možete otići do kojeg dućana i kupiti što vam treba. Za sve ove avanture bit će vam korisna i karta svijeta na kojoj je označena vaša trenutačna lokacija, no prava je šteta da nisu mapirane same regije u kojima se nalaziti. Ipak to nije strašan problem jer Crusaders ne pati od labirintskog dizajna nivoa, nego su svi prostori vrlo jedinstveni i lako prepoznatljivi.


▲ Dođite kod trgovca...


▲ ...i obavite potrebni *shopping*


▲ List sa karakteristikama vašega lika


▲ Questovi


▲ Mapa


Daj koljeno da ti vidimo reflekse!

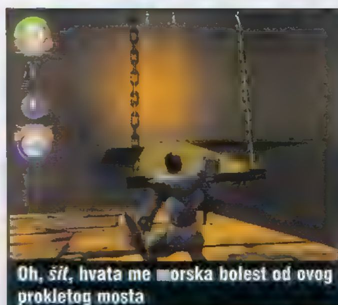

I ti voliš SM, je li?


Drijema...


Lijepo, je l' da?


Baby lets dance!


Škrinjo, otvori se ili ću te u kaminu naložiti!


Oh, *šit*, hvata me morska bolest od ovog prokletog mosta

SJENE

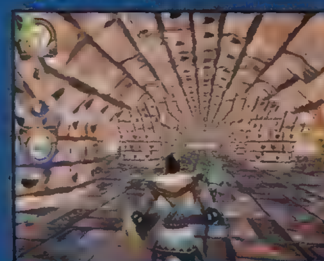
Kao što možete vidjeti na slikama, igra izgleda uistinu divno. Na svojoj vizualnoj atraktivnosti može zahvaliti ponajprije odličnom dinamičnom osvjetljenju i aktivnim sjenama koje se pomiču u odnosu na izvor svjetla. Taj izvor možete biti i vi aktivirate li kakav spell za osvjetljavanje tamnijih prostora. No moram vam odmah napomenuti da su sve ove svjetlosne igre itekako skupe jer strašno opterećuju vaš 3D akcelerator - čak je i na mojem P3/500 s Voodoom 2 ponekad znalo trznuti. Stoga je bolje uzeti kakvu bržu i moćniju 3D karticu, a možete si samo zamisliti kako to sve izgleda u 32-bitnoj boji! Inače, grafička se detaljnost može sniziti da bi se igra ubrzala, no kako to izgleda, pogledajte na ovim sličicama.


Pogledajte samo sjenu ovog oklopa na zidu!


Sa sjenama...


...bez sjena


Sa sjenama...


...bez sjena

Pod udarcima vašega mača umirat će i mrtvi!

primjere poput povlačenja poluga da bi se nešto aktiviralo nije potrebno ni spominjati. No, Drakea krasi i umijeće verbalne komunikacije koje će mu dobro doći u susretu s brojnim NPC-ovima (Non player character) koja će ipak biti tek rudimentarnog tipa. No upravo ćete pomoću nje i dobiti različite questove koje ćete morati obaviti i zbog kojih ćete uzduž i poprijeko prijeći cijelu mapu.

DOLINE IZ SNOVA

Kao što je bio slučaj i u FRP izdanju M&M-a, tako su i ovdje neki questovi primarni, tj. nužni za završetak igre, dok su pak drugi tu tek da popune praznine i daju vam materijala za odigravanje. Svi se questovi, zajedno s nekim Drakeovim komentarima uredno bilježe u Qustbook, tako da nikad neće biti zabune koja bi dovela do toga da ne znate što vam je dalje činiti. To ograničenje slobode u neku je ruku bilo i nužno jer moramo imati na umu da je Crusaders igra prvenstveno avanturistično-akcijskog tipa uz vrlo dobrodošle i nezaobilazne FRP elemente. Od tih FRP sastojaka, tu je i ponešto pojednostavljeno napredovanje vašeg lika po nivoima koje se uglavnom svodi na to da ćete imati više energije i mane te jače udarati, što je bitno jer se paralelno s otkrivanjem novih područja i razvijanjem priče pojavljuju i sve jači neprijatelji koje će trebati srediti. Kako sam već rekao, vaši će vas questovi voditi uzduž i poprijeko mnogih regija pa je za početak bitno da se naučite orijentirati, što je najlakše učiniti uz priloženu mapu i putokaze razbacane po cijelom krajoliku. Kad jednom shvatite kako sve skupa funkcionira, sve će vam to ući u naviku te ćete se s većom pozornošću moći okrenuti uživanju u samoj igrivosti koja se između ostalog temelji i na prekrasnoj grafici i produhovljenom zvuku. Grafička strana Crusadersa stvarno je zapanjujuća, pokazala je da 3DO ima i dosta 3D orijentiranih ljudi. Engine s lakoćom uprizoruje predivne eksterijere beskonačnog pogleda i memljive tamnice ispunjene prigušenim i titrajućim svjetlom! Predjeli su doista slikoviti, u čovjeku stvaraju dojam mirnoće i opuštenosti, što je potencirano i upotrebom jednostavnih primarnih boja koje su itekako efektne i vizualno upečatljive. Zvuk je pak priča za sebe, stvarno conanovski, uz pregršt sampleova poput pucanja kostiju, zombijskih urlika, udaraca mačem po zidu itd. Glazba je uglavnom preuzeta iz Heroesa i Mighta pa čovjek ima osjećaj cjeline i povezanosti cijele franšize, što će veteranima biti dodatna motivacija da igru odigraju do kraja. Mora se ipak reći da se Crusaders ne drži k'o pijan plota za M&M postavke jer ni sami lokaliteti nisu oni najpoznatiji poput Brakadske pustinje, Avleea i sličnih, a bogme ni neprijatelji nisu u cijelosti vjerni svom izvorniku. Zbog toga, jasno je k'o dan da je Crusaders malo zastranio s osnovnog pravca, što se možda neće svidjeti fanaticima, ali će zato privući mnošto igrača koji nisu nikad ni čuli za taj svijet. No bez obzira na to, igra je i dalje dovoljno maštovita, raznolika i divna da to nikoga ne bi trebalo smetati! Ako bodujemo i odlično upravljanje, jednostavnost (a opet prilične mogućnosti) same akcije te cjelokupni dojam, doći ćemo do zaključka da je Crusaders of Might and Magic možda dosad najuspjeliji pokušaj spajanja FRP-a s arkadnom akcijom, što nikako nije mala stvar. Stoga bih svima preporučio da nabave ovu igru i malo se opuste u ovom fantazijskom svijetu mašte i bajki. Igrajući igru, još ćete jednom potvrditi namjere autora koji su bacili pijesak u lice sličnim pripadnicima istog žanra i sve obavili kako se i treba obaviti. Starim M&M vjernicima poput mene i ne treba nikakva preporuka, njima neće smetati ni neki bugovi poput povremenog trganja tekstura i nemale zahtjevnosti igre. No bez obzira na sve, ovo je definitivno proizvod koji ne smijete propustiti, a to što glavni junak nije žena koja jaše na zmaju ne bi trebalo nikoga previše opterećivati.


Ptica kao i mi, kažeš? E, pa leti, miško!


Iiiik...


Hic Rodos! Hic salte!

OCJENA

Agilne i jednostavne kontrole, prekrasna grafika i obilje mitskog sadržaja svrstavaju ovu igru u sam vrh žanra.

89%

Uime votke i boje majćice Rusije

GORKY 17

Što se dogodi kad bombardirani grad usred Rusije postane poprište stravičnih zbivanja? Da, pogodili ste: igrač preuzima uloge trojice NATO vojnika koji...



Granatiranje nejači. Još jedna demonstracija nefunkcioniranja Ženevske konvencije

Gorky 17. Prva igra u kojoj pse lutalice palite bacačem plamena

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Topware
IZDAVAČ	Metropolis (Europa), Monolith (SAD)
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	P333, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SANITARIUM
Sad znate što vas čeka kad padnete u komu. Solidna avantura s izvrsnim animacijama.

RESIDENT EVIL
Loši *voiceoveri*. Dobra *survival horror* igra.

FALLOUT
O ovome sve znate. Višak riječi bi bio prev.....

Predvidljiv uvodnik, zar ne? Predvidljiv recenzent? Pa... ne znam. U svakom slučaju, uslijed provale istočnoeuropskih *wunder*-programskih timova (Hidden and Dangerous, Rage of Mages 2), mnogo nam toga maštovitog biva ponuđeno. Jedan od mogućih noviteta je konačno zanemarivanje zasićenja koje zapadna igračka industrija *fila* potrošačkoj masi u lice. Nemojte me krivo shvatiti (iako je i to O.K.), ali smatram da je dah svježeg zraka iznimno povoljan u svijetu računalne zabave.

Dakle, počeli smo s pričom koja se odvija u Istočnoj Europi. Smješteno dvanaestak godina u budućnosti, radno područje Gorkyja 17 temelji se na proboju i preživljavanju ekipe specijalaca koji u grad dolaze ne bi li pronašli tim kolega koji se nisu javljali nakon što su upali u grad. U svakom slučaju, ono na što su naišli ni u kojem slučaju nije bilo upisano u priručnicima. Gomila mutiranih stvorenja, leševi ljudi koje su tražili (minus jedan) i cijeli svijet paranoičnih mogućnosti. Te, naravno, dobar razlog da igrač završi igru u pet sati igranja.

JEDAN METAK MANJKA

Pet. Dobro ste čuli. No, prije nego što se raspišemo o detalju vezanom uz broj ekrana (ne, nije krivo napisano) na kojima se igra odvija, spomenut ćemo o čemu je ovdje zapravo riječ. Ako cijelu igru svedemo na neke osnovne navode ili elemente, ističe se nekoliko kombiniranih žanrova koje bismo mogli svesti pod ime *"roleplaying"*. Iako borba zapravo izgleda kao igranje šaha, a avantura podsjeća na uvježbavanje uporabe miša, igra u cjelini posjeduje zanimljivu karakteristiku (slučajnu?) po kojoj Gorky 17 bez obzira na svoje bisere ipak ima relativnu dozu svježine. Prevedeno na hrvatski, to znači da će se prosječnom igraču dati natezati s igrom do posljednjeg ultrazanimljivog dijaloga. Da, dobro ste čuli. U igri postoje likovi koji vrše međusobnu interakciju između dvije klaonica. E sad, o kakvoj je interakciji riječ, neću definirati jer bi me cenzurirali. Lažem. Razlog zbog čega su dijalozi toliko zabavni leži u broju naglasaka (među kojima je mnogo slavenskih) i nekolicini provala koje neki od protagonista znaju izvaliti. Ovitz je, recimo, paranoik, dok se Sullivan ipak donekle drži razuma. Osim toga, poluptičja perspektiva poput one u Sanitariumu i ovdje pridonosi *involvement* faktoru. Kad o svemu tome razmišljam, na pamet mi pada izvrsna glazbena pozadina koja vas prati pri putovanju kroz razrušeni grad pun bioloških "grešaka." Animacije zapravo i nisu toliko loše,

UPGRADE NIVO

Likovi se u Gorky 17 razvijaju u zanimljivom pogledu. Naime, ako neki od njih kojim slučajem usred bitke dobije dovoljno iskustva, on će istog trenutka dobiti mogućnost napretka na idući nivo. Iako mi se čini da sam sve ovo već vidio u nekoj igri, nema veze. Okvir je popunjen. Evo još slika iz igre.



▲ Klasičan upgrade screen



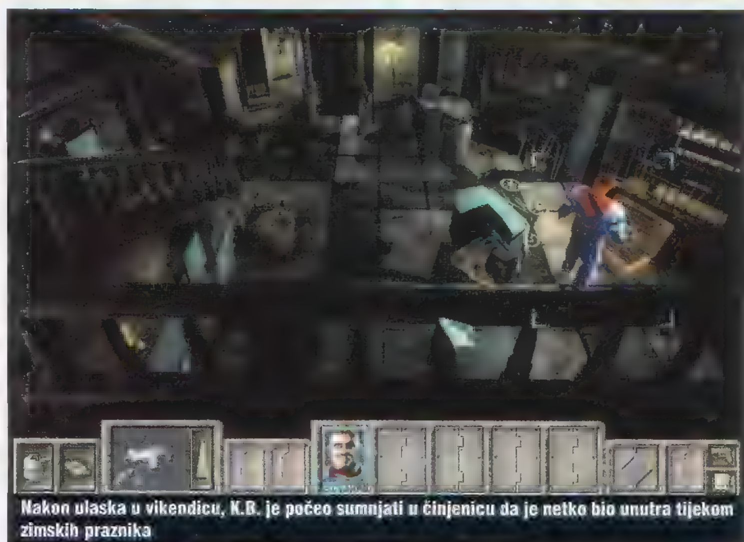
▲ Dvije riječi: nezavidna pozicija.



▲ Čiča Tomina koliba (u kojoj se može pronaći nuklearna puška)



▲ Flanking



Nakon ulaska u vikendicu, K.B. je počeo sumnjati u činjenicu da je netko bio unutra tijekom zimskih praznika

...razlog zbog čega su dijalozi toliko zabavni leži u broju naglasaka...

zamjerka bi se jedino mogla uputiti čudovištima koja više podsjećaju na Unrealova. Ne govorim o sličnosti ili "stilu", ovdje je, naime, riječ o poprilićnoj bizarnosti u nekim slučajevima (golemi invalid u zanimljivim kolicima, primjerice). Zanemarimo li to, igra - gledano u cjelini - izgleda i nudi osjećaj jednog sasvim dobrog *survival horrora*.

PONESTAJE NAM VOTKE!

Kao što sam na početku gornjeg paragrafa spomenuo, riječ je o igri koja se odvija na svega nekoliko ekrana. No, ne brinite se. Stvari se malo posvjetljuju činjenicom da je riječ o cijelim mapama. Bez obzira na to, osjećaj naguranosti je sveprisutan. Od podekrana do najotvorenijih prostora, Gorky 17 uspješno nabacuje osjećaj klaustrofobije na mjesta gdje je to inače nemoguće, unijevši osjećaj zatvorenog prostora dostatnog da Maksimirski stadion dobije osjećaj prostornosti poljskog zahoda. Šalu nastranu. Ovakav pristup je (iako zanimljiv) prilično eksperimentalan. Istina, borbe se zbivaju na mapama koje se zasebno ucrtavaju, što - kad malo razmislim (nešto previše razmišljam u posljednje vrijeme) - dobro i izgleda. Naime, igra se na taj način razdvaja na dva segmenta. Pogodili ste: hodanje okolo i borba... i to je to. Priča je relativno O.K. Čak i pomalo zastrašujuća. Likovi su zabavna nakupina emotivnih invalida, a i negativci zanimljivo umiru. Što još želite?

Gorky 17 je dobro napravljena igra sazidana od mnoštva manje ili više uspjelih elemenata koja će zadovoljavajuće ispuniti vaše slobodno vrijeme. Provjerite ako želite. ◀

OCJENA

Budući da je riječ o Rusima i da u igri nema nikakvih bugova, ocjena je potpuno opravdana.

81%

King Kong otkriva AK-47

SLAVE ZERO

Što reći za igru u kojoj autori jednom od glavnih prednosti smatraju činjenicu da vodite lik veličine četverokatnice. Dvije stranice predstavljaju zanimljivu poziciju za objektivan početak recenzije milenija :P



Ja nisam napravio te rupe. To je onaj mali..

UKLJUČI EMP!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Accolade
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P400, 64MB, 128MB RAM
3D PODRŠKA	D3d
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Vampiri, skakanje, pucanje i nedorečena priča.

RAMPAGE
Skinite modul s Interneta, pokupite emulator i uživajte.

ČITANJE KNJIGE
Vrlo produktivna alternativa. Ako volite takve stvari.

O.K. Definirali smo glavne adute koje autori Slave Zeroa navode na službenoj web stranici. Kao što je jednom jedan mali čovjek u reklamnom timu rekao: "size matters", i prodao film među blockbustere. Sličnu stvar imamo pravo promatrati i ovdje. No, da se ne uvlačim u euforično razglabanje o činjenici da sve u igraćoj industriji polako odlazi k vragu, pozornost ću trenutačno preusmjeriti na Accoladeov megahit.

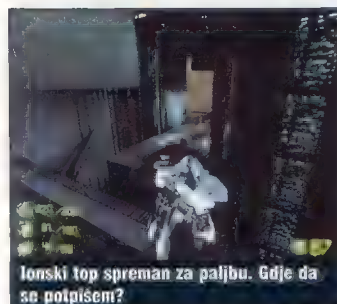
Sve započinje uvodom koji osvježava osjetila muljastozelenom bojom grada koji cvili pod okupacijskom čizmom. E, vidite. Khan je okupator koji je, zatvorivši lebdeći otok na kojem je grad smješten, izolirao ostatak postapokaliptičnog svijeta. Frakcija prosvijetljenog pobunjeničkog pokreta smještenog unutar gradske kanalizacije (mejtriks, mejtriks, iju) svakim pokušajem nastoji okončati strahovladu i od megapolisa stvoriti osnovicu za renoviranje uništenog svijeta. No da stvar bude još gora, negativci su u međuvremenu počeli graditi velike *mechove* ispunjene organskim embrijima. Da, i što onda? pitate se (surađujte, može?). Gadno je to što će, ako se napravi dovoljno *slaveova* (ime za supermechove), kroz interdimenzionalni prolaz uletjeti nekorporalna bića s namjerom da zavladaju Zemljom. Da bi spriječio tu katastrofu, pokret otpora u prvog ukradenog *slavea* nazvanog Zero ubacuju ratnika pod imenom Chan. Chan je u cijelosti i nepovratno integriran u monumentalni borbeni stroj, a posao mu je srediti Khana ili umrijeti pokušavajući. Tu u igru ulazi igrač.

LEGACY OF?

Slave Zero se zapravo vrti oko kontroliranja velikog *mecha* po gusto naseljenom metropolisu nastojeći spasiti čovječanstvo od sigurne propasti. Misije u koje ulazite vode se oko različitih zadaća. Od pratnje konvoja preko obrane baze od napada pa sve do krađe *slave* embrija u nadi da će dobri momci iz njih napraviti još nekoliko


Titan pod ciljnikom. Osim činjenice da ću potrošiti pola šaržera na prokletu nakazu, zaboljet će me oči od svih tih flareova


Prekoračili su šezdesetu pa moraju umrijeti!


Ionski top spreman za paljbu. Gdje da se potpišem?


Dal' će padat danas?


Hey Baby...

Oružja koja Zero vuče sa sobom predstavljaju zanimljive sposobnosti koje je ljudski um spreman stvoriti

guardiana (pozitivno ime za *slaveove),* radit ćete sve što vam ugodan ženski glas poruči. Na što se sve to svodi, sasvim je očito. *Slave* Zero će klati i klati od samoga početka do neizbježnoga kraja, ne dajući slobodnoj volji da makar na trenutak ne uzme danak besmislenoj destrukciji. Neprijatelji, s druge strane, nisu budale. U većini slučajeva predstavljaju popriličnu prijetnju. Njihove AI rutine su vrlo efikasna skupina manevara i reakcija koje će vas kroz većinu igre držati na vrhovima prstiju. Onaj loši dio priče se odnosi upravo na taj "dio igre". Naime, ako ste imalo istrenirani u igranju *first person shootera*, Slave Zero će na početku predstavljati veliko razočaranje. Ljudski element adaptiranja na kontrole mogao bi postati argument da nije toliko očit. Ono što postaje previše vidljivo nakon nekoliko pređenih nivoa je to da igra s vremenom i postane izazov. No, ako gledamo sa standardnog gledišta, početnici u ovome žanru će se nakon nekog vremena zaustaviti na neprelaznom nivou i poslati sve u krasan Karlovac.

SVE DIVNE BOJE

Gledano s tehničkog gledišta, Slave Zero je jedna divna i brza igra. Glavni lik je odlično animiran, sve je multiteksturirano, mipmapirano itd. No, onaj zločesti dio svega tog je neizbježan osjećaj koji se dobije nakon kratkog vremena: prezasićenost. Nazovite me puristom, ali Slave Zero je naprosto prešminkerski nabijen da bi odavao osjećaj "stvarnosti" koji nacija u ovo doba toliko traži. Naime, cijela igra ovako izgleda kao dvominutna reklama za šampon. No, k vragu, ionako sam htio vidjeti što moja videokartica (v3-2k) može napraviti (ne radi bump mapping, majku mu). U redu. U krajnjoj liniji, oružja koja Zero vuče za sobom predstavljaju zanimljive sposobnosti koje je ljudski um spreman stvoriti. Od najjednostavnijih nenavođenih raketa preko automatskih pušaka i ionskih topova (kojima doslovce orete mapu), ova igra vas neće ni trenutka ostaviti ravnodušnima. Ako zanemarite sve "čudne stvari".

Slave Zero je relativno O.K. igra utemeljena na reklamiranju novog Accoladeovog enginea za Dreamcast i PC. Svatko tko je kupio novu konfiguraciju neka barem pogleda *demo*. Što se sretnika s G400 karticama tiče, mislim da je jedan od argumenata za Slave Zero izvrsno iskorišten *enviromental bump mapping*. No, zapitajte se nije li tužno čekati trenutak da jedina nova stvar u igrama postane grafika?

OSUMNJIČENI

U Slave Zerou vas, kao što ste zapazili, netko nastoji ubiti. Slijede službeni dokumenti koje je Accolade stvorio ne bi li igrače uputio na to u što trebaju pucati tijekom igre. U prijevodu: još jedan potpuno beskoristan okvir pun skica koje vam NIKADA neće zatrebati i informacija koje su jednako aktualne kao napad na Pearl Harbour. Stoga, pročitajte i uživajte znajući da ovo apsolutno nikad nećete morati prepričavati. Nikome.




Umber Knight

Umber Knight

Ovaj protivnički brod se, za razliku od većine drugih, mora nadvladati strafeanjem i poprilično zanimljivim manevriranjem oko njegovog štita (koji je neuništiv). Još jedna zanimljiva stvar je da nosi drugo najjače oružje u igri. Dalekometni bacač granata.




Titan

Titan

Titani su poprilično opasna sorta. Obično se dovuku do odgovarajućeg mjesta i ukopaju se. Nakon toga započinje pakao. Osim kasetnih bombi, ovaj div posjeduje lasersku zraku čiji udar oduzima gotovo trećinu vaše energije (uključujući i mentalnu, u slučaju da igru igrate već satima).




Black Widow

Black Widow

Penje se po zidovima, dolazi u skupinama i puca u rafalima. Činjenica da ovakvu vrstu neprijatelja obično nalazite u velikim prostorijama samo pridonosi igri skrivača koju ćete zaigrati kad god sretnete neku od ovih nakaza.




Regulator

Regulator

Brza napadna jedinica opremljena bacačem nenavođenih raketa. Zajednička osobina s ostalim neprijateljima je ta da umire.
To je sve što će vam ikad zatrebati.

OCJENA

Pročitaje posljednju rečenicu recenzije...

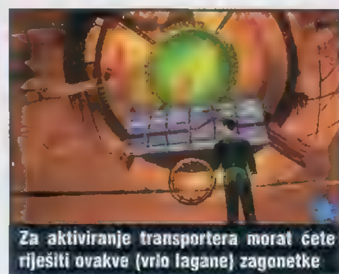
69%

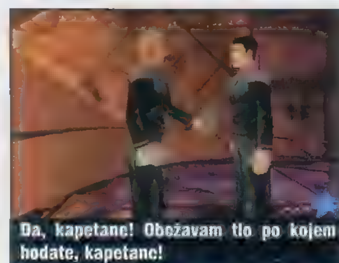
Od zvijezda do trnja

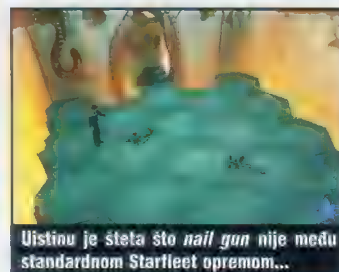
STAR TREK HIDDEN EVIL

Može li ova akcijska avantura koja je smještena u bogati Star Trek svijet konačno razbiti famu o nekvaliteti Star Trek igara?


A lijepo mi je majka govorila: "Sine, drži se Outposta, prebrojavaj nebule i ne druži se s Picardom." I eto ti ga sad...


Za aktiviranje transportera morat ćete riješiti ovakve (vrlo lagane) zagonetke


Da, kapetane! Obožavam tlo po kojem hodate, kapetane!


Uistinu je šteta što *nail gun* nije među standardnom Starfleet opremom...

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Presto Studios
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY
Prastara avantura s elementima strategije smještena u Star Trek svijet prema TNG seriji. Jedina uistinu dobra Star Trek igra.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION
Upitno zabavna igra koja može zainteresirati samo totalne fanatike. Dobro će doći radnicima noćne smjene i onima koji pate od nesanice

STARFLEET COMMAND
Simulacija svemirskog ratovanja s različitim letjelicama i rasama temeljena na igri na ploči.

OVOM recenzijom Hacker prekida dugogodišnju tradiciju. Naime, dosad je svaka igra koja bi zamirisala po *Zvjezdanim stazama* završila na stolu našeg recenzenta Darija Rakovca. Budući da je on trenutačno na odsluženju vojnog roka, igra je došla u moje ruke. Ako se pitate je li prekinuta još jedna tradicija - tradicija da ne postoji Star Trek igra zadovoljavajuće kvalitete, odgovor je, nažalost, negativan. Iako je Hidden Evil zamišljen kao avantura s priličnim primjesama akcije uistinu mnogo obećavao, nije se uspio pomaknuti od tužnog prosjeka.

Radnja Hidden Evila zbiva se devet mjeseci nakon radnje posljednjeg Star Trek filma Insurrection. Ondje je opisano kako je Picard s posadom Enterprisea spasio narod planeta Ba'ku, obdaren vječnim životom zahvaljujući energiji koju emitiraju metafazička polja oko planeta, od napada naroda Son'a. Son'e su srodnici Ba'kua koji su nekoć otišli s njihovog planeta a poslije su poželjeli za se taj izvor energije. Sve je završilo tako da su Ba'kui pozvali poražene Son'e da osnuju koloniju na njihovom planetu. Nakon toga je zvjezdana flota u blizini planeta osnovala zvjezdanu stanicu Outpost 40. Radnja igre počinje tako da upoznajemo zastavnika (tako se to barem prevodi na HRT-u) Sovoka, mladog čovjeka odraslog na planetu Vulcanu među Vulkancima, koji je odmah nakon zvjezdane karijere na Akademiji poslan na Outpost 40. Kolotečinu njegova službovanja na svemirskoj stanici prekida vijest o pronalasku neobičnih iskopina nepoznatog podrijetla ispod kolonije Son'a na planetu Ba'ku. Na poziv Ba'kua uskoro dolazi kapetan Jean-Luc Picard i android Data, a Sovok (tj. vi) je zadužen pomoći im istražiti taj pronalazak. Ispostavlja se da je riječ o ostavštini nepoznate, pradavne rase, što će uzburkati mnoge duhove i pobuniti So'ne, a uplest će se i Romulanci...

SEKS, LAŽI I METAFAZIČKA POLJA

Hidden Evil je 3D avantura temeljena na misijama s elementima akcije, što je samo po sebi prilično originalan koncept, ali u praksi ne funkcionira baš najbolje. Naime, cijela je igra podijeljena na nekoliko misija koje imaju točno određene ciljeve poput pokretanja kakve sprave, pronalaženja neke stvari ili osobe itd. Te će vam ciljeve uglavnom zadavati kapetan Picard s kojim ćete stalno biti u vezi pomoću standardnog trekovskog komunikatora. Na samom početku naći ćete se u nepoznatom svijetu

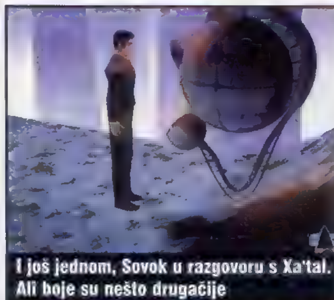

Evo ti prilike, Sovoče, zapali letjelicu i bježi odavde prije nego te natjeraju ubiti škorpione

AJME, ŠTO JE CINEMATIČNO

Jedna od najboljih stvari u Hidden Evilu su njegove animacije i sekvence. Na početku igre će vas iznenaditi Paramountov logo, nakon čega slijedi predstavljanje igre i glavnih glumaca, Patricka Stewarta (Picard) i Brenta Spinera (Data). S radnjom će vas upoznati odlična sekvenca, djelomično renderirana, a djelomično sastavljena od ulomaka iz Insurrectiona. Potom slijedi kratka animacija koja vas upoznaje s mladim Sovokom koji ne može zaspati od silne treme jer će upoznati kapetana Picarda, a glumi ga Christopher Gorham. Sovoka ćete si najlakše predočiti kao lik iz Beverly Hillsa na sedativima...




Osvjetljenje itekako pomaže u dočaravanju različitih šarenih okoliša


I još jednom, Sovok u razgovoru s Xa'tal. Ali boje su nešto drugačije

Čini se da ni proizvođači nisu sigurni što su htjeli postići ovom igrom

razdvojeni od Date i Picarda, pa će stoga jedini način komunikacije biti pomoću tih spravica: Sovok će Picarda izvještavati o svemu na što naiđe, a Picard će mu davati naredbe u skladu s time. Sovok neće raditi ništa izvan zadanih okvira i cijela će igra biti usmjerena u tom pravcu, tako da svaka naredba čini jednu misiju. Ako vam se to čini linearnim i nemaštovitim, u pravu ste: stupanj slobode i uživljavanja koji je ovdje postignut je uistinu vrlo malen te igrač stalno osjeća kao da ga guraju u jednom određenom pravcu. Nemoguće je odrediti redoslijed rješavanja različitih zagonetki ili raditi išta što nije unaprijed predviđeno zamišljenom radnjom - što i nije baš shvatljivo znamo li da ovo nije klasična avantura. Iako je uporaba predmeta prilično naglašena, većina se problema u igri uopće ne bi mogli nazvati zagonetkama jer su prilično jednostavni i izravni. Ne postoji point'n'click sučelje, što znači da ne možete klikati na neki predmet i čuti Sovokovo mišljenje o njemu. Ne možete uzimati različite predmete iz okoliša na način na koji je to riješeno u klasičnim avanturama, ti će predmeti jednostavno lebdjeti iznad poda kao u pucačinama te je dovoljno doći do njih i oni će se automatski naći u vašem inventaru. Osim tih predmeta, vrlo ćete često morati rabiti i standardnu Starfleet opremu. Kao prvo, tu je vaš phaser koji ćete vrlo često morati rabiti tijekom igre protiv najrazličitijih stvorenja: alienskih čudovišta, Son'a, Romulanaca itd. Zanimljivo je spomenuti da ne postoji opcija namještanja njegove snage (onesvješćivanje, ubijanje), kako bi trebalo biti. Ovako jedino služi ubijanju, što je prilično čudno jer je to oružje potpuno neprikladno za to - ne samo da traži iznimnu preciznost, nego se vrlo sporo puni i nema naročito veliku razornu moć. Osim phasera, nadareni mladi Sovok je jedan od rijetkih ljudi koji je naučio vulkanski "nerve pinch", tehniku onesvješćivanja pritiskom na vratne živce, pa vam i on može pomoći pri onesposobljavanju neprijatelja, ako ne već i pri ubijanju. Nadalje, tu je komunikator pomoću kojeg možete kontaktirati Datu ili Picarda, te tricorder kojeg ćete vrlo često morati rabiti ne biste li saznali informacije o različitim predmetima. Mnoge su prepreke neprelazne bez pomoći tricordera - primjerice, nađete li se opkoljeni nevidljivom barijerom, morat ćete tricorderom pronaći odašiljač polja i uništiti ga. Nakon tog konkretnog primjera slijedi, naravno,i jedna mnogo manje inspirativna sekvenca napucavanja golemih škorpiona, no nije naodmet spomenuti da se povremeno u ovoj "avanturi" mora uporabiti i mozak.



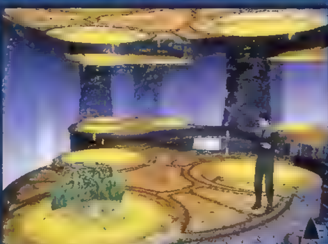
MAKE IT SO

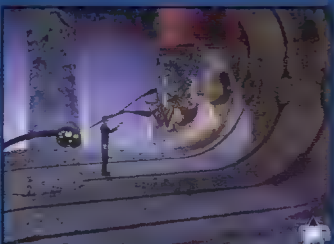
Što se tiče akcijskog dijela, to je svakako najlošije izveden dio igre. Naime, način kretanja je prije u stilu Grim Fandanga nego Tomb Raidera. Upravljanje je moguće isključivo preko tipkovnice, bez mogućnosti mijenjanja konfiguracije tipki, a nije moguća ni uporaba gamepada ili joysticka. Sve su lokacije statične i ne postoji mijenjanje kutova kamere na istoj lokaciji ovisno o onome što se događa. Dakle, kad vas iz čista mira napadne četa Romulanaca, sučelje i kut kamere neće se nimalo promijeniti u odnosu na situaciju kad rješavate kakvu zagonetku. Ciljanje je doslovce nemoguće, a "automatsko" ciljanje, koje je uključeno, ne pomaže mnogo, naročito ako uzmemo u obzir totalnu neučinkovitost te prokletinje od oružja zvane phaser. Grafički je igra dizajnirana po sličnom načelu kao i Grim Fandango. Dakle, u svakoj sceni imamo 2D nepomičnu prerenderiranu pozadinu koja se ne može mijenjati ovisno o vašoj poziciji, dok su likovi i neki predmeti 3D objekti. Nažalost, iako su 2D pozadine na prvi pogled lijepe, ne možemo ne primijetiti određen nedostatak detalja. No, to je uobičajeno za kombinaciju 2D i 3D grafike. 3D modeli su relativno kvalitetno dizajnirani mada se ne bi moglo reći da se naročito dobro uklapaju u okoliš. Picard i Data, jedini poznati likovi, prilično sliče glumcima koji ih glume u seriji. I za njihove glasove su se pobrinuli pravi glumci iz serije, tako da vrlo realno zvuče i izgledaju. Od zvuka treba posebno pohvaliti i odličan cinematični soundtrack koji doduše dolazi do izražaja samo u pojedinim situacijama, gdje ipak znatno povećava ugođaj.

Općenito, nejasno je što je Activision htio postići ovom igrom. Čini se da je u početku razvoja koncipirana kao klasična avantura u 3D-u, a poslije su na brzinu dodani i akcijski elementi. Osim toga, nevjerojatna kratkoća igre je vrlo zabrinjavajuća - moguće ju je završiti tijekom dva popodneva. Zaključak je jasan: od ove je igre moglo biti nešto da je samo ostala u razvoju još nekoliko mjeseci (eto opravdanja za Diakatanu:).

ZAGONETKE ZA RAJU

Nije baš da će vam Hidden Evil zadavati posebnih problema, ali ipak ima određenih situacija u kojima najzanemarivaniji organ u povijesti računalnih igara - mozak - dolazi do izražaja. Ako se ipak ne možete trgnuti nakon višesatnog igranja Unreal Tournamenta ili, ne daj Bože, Q3: Arene, evo rješenja jedne od zagonetki...


Da biste se riješili ove neugodne kreature izvadite iz džepa metafazičku bateriju (power cell) i zamašite njome krmači pred nosom. Here, piggy, piggy...


Protrčite zatim pored ovog agresivca i ne osvrćite se. Mislim da ste već pogodili što će se dogoditi. Njam!

OCJENA

Za jednu Star Trek igru nimalo iznenađujućih:

69%

Automobili snova

TEST DRIVE 6

Pa zar opet? Je li jedna godina, koliko je prošlo od posljednjeg Test Drivea, dovoljna da se napravi nešto novo ili je ovo samo bijedna nadogradnja?



Utrka po kišovitom Londonu. Kapljice udaraju u ekran i kad ne gledate iz auta

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pitbull Syndicate
IZDAVAČ	Infogrames North America
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32MB, 3D kartica 4MB
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64MB, 3D kartica 16MB
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC, PSX, GA, DC

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 4
Premda je od izlaska igre prošlo pola godine, u mnogim stvarima je još uvijek bolja igra.

SPIRIT OF SPEED 1937
Iskušajte vozila od prije 60 godina. I tada su mogla do 300 km/h.

SPEED BUSTERS
Još jedna utrka iz prošlosti, ovaj put iz 50-ih, ali ima i modernih vozila.

NEKOĆ davno, Test Drive je bio sinonim za pravu automobilsku simulaciju. Bilo je to doba kad je 386-ica bila superbrzi stroj, a 3D grafika tek u povojima. I tako je Test Drive vladao do svoje treće inačice, ali onda dođe novi kralj, Need For Speed i Test Drive ostade samo u sjećanjima starijih. Novi su naraštaji pokušavali vrati staru slavu, ali uzalud. NFS je uvijek bio nekoliko koraka ispred. Ali Test Drive se ne predaje, kao ni njegovi stvaratelji iz engleskog Pitbull Syndicatea, koji su napravili i prijašnja dva nastavka. Dali su sve od sebe i napravili najbolji Test Drive dosad, no je li to dovoljno?

Ako ste igrali koji od prethodnika, onda već znate o čemu je riječ u ovoj igri. Vozite se u najboljim autima današnjice po različitim lokacijama diljem svijeta, grafika je bolja, kao i zvučni efekti popraćeni nekim *nabrijanim* pjesmicama. Realizam nije prva stvar kod ove utrke, bitan je *fun-factor*, tj. brza jurnjava bez mnogo razmišljnja i bez mukotrpnog učenja karakteristika različitih vozila, samo stisni gas do daske i izbjegavaj prepreke. To bi ukratko bio opis ove utrke. Detaljniji opis slijedi...

MANAGEMENT

Kad pokrenete igru, trebate stvoriti novog igrača i dati mu ime, a na dar ćete dobiti 40 000 dolara za kupnju auta. S toliko novaca možete kupiti samo auto iz prve klase. U toj su klasi auti s ubrzanjem od 6 sekundi i maksimalnom brzinom od 220 km/h, kao što su audi TT, ford F150 lightning, marcos mantaray i sl. (možete ih vidjeti i u Hrvatskoj). Auti iz četvrte klase mogu ubrzati do stotke za 3 sekunde, a maksimalna im je brzina oko 350 km/h. Ovakve ljepotane vjerojatno nikad nećete ni vidjeti uživo, ali to i je čar ovog tipa igara – provozati se u autima o kojima možete samo sanjati: dodge viper GTS, ford GT40, jaguar XJ-220, TVR tuscon i drugi koje neću ovdje nabrajati, kompletan popis se nalazi u okviru sa strane. Uvijek se utrkujete u klasi auta koji odaberete. Počinjete s ne baš jadnim autom iz prve klase i lagano napredujete prema vrhu. Novce možete zarađivati na više načina. Možete voziti po jednu stazu, okladite se s još petoricom u neki iznos, odabrati stazu i prva trojica dijele lovu. Naravno, za prvo mjesto dobit ćete


Policajac iz Hong Konga. Gdje su ti huligani što se utrkuju po gradu?


Arena u Rimu


Egipatske ulice su uske i nepregledne

najviše. Oklade počinju s 500 dolara, pa zato nije pametno svu lovu odmah potrošiti na auto jer ćete, dok se ne uhodate, prvih nekoliko oklada izgubiti. Naravno, postoji i turnir, gdje su i nagrade veće. *Challenge* mod je zapravo samo utrka s vremenom. Vozite sami po gradu, tj. na cesti su samo obični građani, i ako stignete u zadanom vremenu, osvajate novac. Posljednja mogućnost zarade je vožnja policijskog vozila koje ne morate kupiti jer će vam ga policija posuditi (vrlo realistično), a ako ulovite sve natjecatelje utrke, dobivate 1000 dolara. To i nije tako teško jer policija ima znatno bolja vozila od onih iz prve klase. Auto možete uloviti tako da se ispriječite i blokirate mu prolaz ili da ga konstantno naguravate i udarate dok mu moral ne opadne (iznad svakog auta je *traka morala*). Svoj auto možete i nadograđivati. Možete kupovati bolje gume, motor i amortizere. Nasreću (ili nesreću, ovisi što volite), auto ne morate popravljati jer nema štete. Autori govore kako nisu stavili simulaciju oštećenja jer to kvari igrivost, usporava vas i iritira, odvlači od akcije i sl. Onome tko voli više arkadne utrke to će se svidjeti, pobornicima realizma neće. Doduše, oni ionako nemaju što tražiti u ovoj igri jer Test Drive nije nikad ni pokušavao biti popuno realistična igra. Ali nije ni arkada za djecu. On je nešto između, kao i Need For Speed. Svejedno ćemo im to uzeti kao minus jer su mogli ponuditi mogućnost da igrači sami odaberu što im se više sviđa.


Veliki skokovi su zaštitni znak


Lagana utrka po mjesečini


Ovaj auto možda smiješno izgleda, ali performanse su mu odlične

VOZNI PARK

Ono što najviše privlači igrače ovom tipu igara su auti koje ne možemo vidjeti svaki dan ili ih nećemo nikad vidjeti (sretnici poput dobitnika na lotu se ne računaju). Na raspolaganju vam je 38 auta, uglavnom najnovijih modela koji su tek izašli ili će uskoro izaći. Proizvođača je 15, američkih, europskih i japanskih. Svaki automobil je dobro modeliran u više od 1000 poligona. Ipak, grafika još nije toliko uznapredovala da bi izgledali poput pravih slika koje prilažemo.


▲ TVR tuscan


▲ plymouth prowler


▲ ford GT40


▲ jaguar XJ-220

Križanja su kao ruski rulet. Što brže prođete, manja je šansa da vas tkogod pokupi

INOVACIJE

Grafika u serijalu stalno napreduje i sada je, naravno, bolja nego ikad, ali ... *koliko love, toliko mjuze* ili, prikladnije rečeno, *koliko silikona, toliko sličica u sekundi*. Igra nije pretjerano zahtjevna, ali da biste je doživjeli u punom sjaju koji može pružiti, trebate imati odgovarajući hardver. Iskoristit će i T&L funkcije ako imate GeForce 256 (a tko to još nema). Kad se bolje pogleda, grafika nije ništa bolja od one u NFS4, ali ono u čemu prednjači je dizajn staza. Kroz igru ćete moći voziti po 11 novih staza na lokacijama diljem svijeta: London, Pariz, Egipat, Hong Kong, Maui, Rim, Irska, Tahoe, Engleska i Karibi. Na svakoj je nekoliko znamenitosti poput Eiffelovog tornja u Parizu, Buckinghamske palače u Londonu, rimskog koloseuma i sl. Osim razlika u izgledu objekata sa strane, ni ulice nisu iste širine, pa su tako u Parizu i Londonu jako široke, dok se u Egiptu, Rimu ili na Karibima teško mogu mimoići dva auta. Na svakoj stazi ima i lomljivih objekata (nažalost, ne i ljudi) poput stolova u otvorenim kafićima, kanta, sanduka i ostalog smeća. Ne stazama ćete često naići i na križanja koja podsjećaju na ruski rulet - ako nemate sreće, možete bez problema pasti s prvog mjesta na šesto. Što brže prođete, manja je šansa da vas netko pokupi. Zvučna podrška je solidno obrađena, čak, možemo reći, iznad prosjeka. Zvuk motora je dobar, snažan, odgovara zvijeri koju vozite. Tu je i gotovo neizbježan *soundtrack* u igrama s većim budžetom. Imena kao što su Fear Factory, Kottonmouth Kings, Lunatic Calm, Eve 6 i Empirion vam sigurno ne znače mnogo, ali svoj su posao dobro odradili. Sve je neki *miks* između *rocka* i *housea* (opet kao NFS). Glavni je *bend* Fear Fatory čija je pjesma Cars (kao i oni sami) u uvodnoj animaciji. Cijeli spot možete pogledati i posebno.

Kad smo tek pokrenuli igru, izgledalo je da će dobiti *preporuku mjeseca* i da je Test Drive napokon prestigao Need For Speed, ali ipak - nekoliko je zamjerki izašlo na vidjelo. Prvo, *multiplayer* je loš, a tu su i sitne greške kao što je prolaženje auta kroz stupove za rasvjetu, nekoliko smrzavanja igre i resetiranja, općenito, neki mlak osjećaj nedovršenosti, što je lako moguće jer svi žure izbaciti igre prije Božića. No, to ne znači da je igra loša. Zanimljive staze, dobar AI i jako dobra grafika (ako imate brzo računalo) će pružiti dosta zabave svakom ljubitelju ovakvih utrka. ◀

OCJENA

Odličan dizajn staza, velik izbor auta, igrivost jako dobra, ali ipak nekoliko zamjerki.

84%

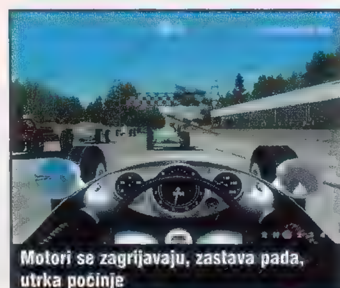
Dani ponosa i slave

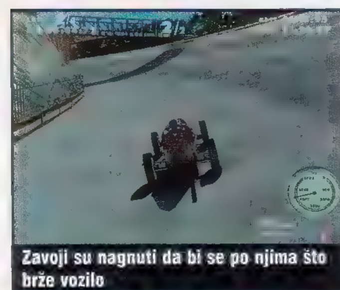
SPIRIT OF SPEED 1937.

Na ovogodišnjem je ECTS-u pobudila veliko zanimanje igrača, a prošli je mjesec i demo igra podigla dosta prašine. Pogledajmo zašto.



U single race modu utrkujete se samo s jednim vozačem


Motori se zagrijavaju, zastava pada, utrka počinje


Zavoji su nagnuti da bi se po njima što brže vozilo


Sa strane promatrate potrošnju guma, ulja i goriva

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Broadsword Interactive
IZDAVAČ	Microprose / Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32 MB, 3D kartica 4 MB
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64 MB, 3D kartica 16 MB
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

GRAND PRIX LEGENDS
Igra stara godinu dana obrađuje razdoblje nakon 1930., u vrijeme početaka Formule 1.

SPEED BUSTERS
Još jedna utrka iz prošlosti, ovaj put iz 50-ih, ali u njoj vam nude i moderna vozila. Arkadni tip vožnje.

RE-VOLT
Nema mnogo veze s ovom igrom, ali je jako zabavna.

DA bili su to lijepi dani za vozače automobila. Vozili su se u svom limenom ljubimcu brzinom većom od 300 km/h, a od (čestog) sudara ih je štitila jedino kaciga. Nije bilo ABS-a, zračnih jastuka, konstrukcije od titanskih legura i drugih modernih izmišljotina za slabiće. Nije bilo ni krova, a ni kaciga nije tako dobro štitila kao danas. Što će to jednom pravom muškarcu. Morate priznati da su ondašnji vozači bili uistinu hrabri... ili ludi. Tanka je linija između hrabrosti i ludosti. U ovoj igri i vi možete doživjeti isto uzbuđenje, samo što je igranje za računalom manje opasno (možete dobiti samo upalu zglobova).

Dakle, igra vas vraća u razdoblje između dvaju svjetskih ratova da biste doživjeli ondašnje utrke. Godina 1937. u naslovu ne označava da se igra događa baš te godine, nego obuhvaća razdoblje od početaka automobilističkih utrka do Drugog svjetskog rata. Prve utrke započinju oko 1900. i već su tadašnji automobili mogli voziti do 150 km/h, ali su bili vrlo nesigurni. Tad je utrkivanje stvarno bilo ludost, mnogo je vozača poginulo na stazi, a ni utrke nisu svagdje bile dopuštene. S vremenom, vozila su postala sigurnija (za tadašnje pojmove) i automobilizam se proširio po Europi i Americi, a počinju se održavati i svjetska prvenstva. Isprva su postojala stroga pravila o težini vozila i obujmu motora, ali 1922. brišu se ograničenja i u tom razdoblju dominiraju Talijani s Alfa Romeom, Bugattijem, Maseratijem. Godine 1934. ponovno se uvodi ograničenje, ovaj put samo na težinu vozila (750 kg), pa tko uspije u to ugurati snažniji motor - pobjeđuje. Najbolje su prolazili njemački Auto Union i Mercedes, koji su do 1936. u auto union type C uspjeli ugurati motor zapremnine 6 litara. S njim osvajaju većinu europskih prvenstava. Ograničenje na 4,5 litre počinje 1938., njemački proizvođači i dalje vode, ali 1939. počinje rat i utrke prestaju.

HISTORIA EST MAGISTRA VITAE

Zašto sam toliko pričao o povijesti i koja je svrha svega toga? Pa nije svejedno kojeg proizvođača i koji model vozila odaberete jer su razlike goleme. Ukratko, ako želite pobijediti, uzmite neko njemačko vozilo. Imaju odgovarajući model za svaku stazu (nijedan nije dobar za sve staze). To ne znači da ne možete pobjeđivati i s drugim vozilima, ali njemački su bili malo bolji, samim tim ćete i do pobjede lakše doći. Naravno, ako želite veći izazov (zbog izazova valjda i vozite utrke), uzmite nekog drugog proizvođača. Na raspolaganju vam je 15 modela i svakom je posvećena velika pozornost. Autori se hvale da su mjesecima gnjavili ljude po muzejima mjereći stvarne modele koje su prenijeli do najmanjeg detalja ne samo izgledom, nego i u voznim karakteristikama. Svako vozilo ima svoj fizikalni model, dakle svoje ponašanje motora, amortizera, lakoću upravljanja i sl. Kažu da su čak našli nekoliko modela u voznom stanju, provozali se u njima te snimili ponašanje i zvukove. To se zove upornost - nije lako naći automobil koji još uvijek vozi nakon 60 godina. Svi modeli nisu jednaki za upravljanje. One s jačim motorom je teže kontrolirati i tolerancija je mnogo manja - svaki krivi pokret, ako cesta nije široka, završava u ogradi. Zato je u početku najbolje uzeti neki slabiji model. Sve ćete



Čak su i slike tijekom učitavanja staze u duhu tridesetih


Utrka kroz mirni gradić u Italiji


Out of control!


Utrka kroz pustinju


Minimalistički dizajniran kokpit

Autori su mjesecima gnjavili ljude po muzejima ne bi li što vjernije prenijeli izgled vozila

to bolje doživjeti imate li i dobar *force feedback* upravljač, a i upravljanje će biti lakše. U ondašnje vrijeme nije bilo lako upravljati vozilom. Sve se treslo, poskakivalo, a servo upravljač nije bio izmišljen još godinama. Sve se to, dakako, odražavalo i na upravljaču pa će igra dobro poslužiti i kao vježba za ručne mišiće. Uistinu je potreban *force feedback* ako želite doživjeti "pravu stvar". Za one koji se žele samo malo provozati i razgledavati okoliš, podržan je i automatski mjenjač. I on je izmišljen tek mnogo godina poslije pa ako želite veći realizam, treba ga isključiti. Sad nastupaju i druge razlike između tih i današnjih automobila te razlike između njih samih. Postoji tri do šest brzina, što je velika razlika. Na svaki model se treba naviknuti i naučiti kad treba prebaciti u višu brzinu. Kod automobila s tri brzine nisu sve brzine ravnomjerno raspoređene. U treću ubacite već kod 70 km/h i tako vozite do 200 km/h. To su oni stariji modeli jer s tako raspoređenim brzinama ubrzanje je mnogo slabije.

STANDARD

Što se tiče tehničke potkovanosti grafike i zvuka, ni tu nas igra nije razočarala. Grafika nije nešto neviđeno i zapanjujuće, ali je pri vrhu današnje ponude, standard. Najviše pozornosti privlače automobili koji su, prema riječima autora, jednaki stvarnim modelima do najmanjeg detalja. Svaki model ima drugačiji *kokpit* ili, bolje rečeno, komandnu ploču jer su svi bili otvoreni. Sretnici s najnovijim grafičnikim karticama, poput G400, imat će malo bolju grafiku zbog *bump mappinga* koji igra podržava. Grbave teksture su rabljene samo na automobilima (na ostatku nije ni potrebno), na gumama, karoseriji i komandnoj ploči. Ostatak grafike, dakle okoliš kroz koji se vozite je dobar, ali ništa posebno. Od rezolucija podržane su samo 512x384 i 800x600. Mogli su staviti barem još jednu višu, ali zato na podržanim igra nije prezahtjevna. Svaki će Pentium II s 3D karticom biti dovoljan.

Zvuk, kao i cijela igra, odgovara tridesetim godinama. Animacije kao da su snimljene starom crno-bijelom kamerom, dok se učitavaju staze na zaslonu, izmjenjuju se originalni posteri utrka itd. Sve odiše atmosferom tridesetih. To je ono što igru čini originalnom i drugačijom od ostalih. Grafika je dobra, upravljanje nije teško i igra bi vjerojatno dobila *preporuku mjeseca* da su se sjetili ubaciti i multi-player. To barem ne bi trebao biti problem u današnje vrijeme nakon višegodišnjeg usavršavanja. Čudno! No, da ne bi završilo zamjerkom, igru preporučujemo svakom vozaču koji želi nove (stare) izazove.

STAZE

Devet je staza po kojima vozite, a obuhvaćaju sve važnije staze tog doba. Razmak između najstarije i najnovije je veći od trideset godina. Prve su teže jer su predviđene za sporije automobile, a one najnovije već nalikuju stazama Formule 1. Ipak, jedno im je zajedničko: pravljene su za što veće brzine, a ne sigurnost. Zavoji su obično nagnuti, u Avusu čak pod kutom od 60 stupnjeva. Na toj su stazi stalno obarani brzinski rekordi.




Avus


Brooklands


Donnington


Montana


Montlhery


Monza


Pau


Roosevelt

OCJENA

Odlična ideja, dobra izvedba i atmosfera tridesetih. Još da su stavili multi-player...

87 %

Kao vjetrom nošeni

FORMULA ONE 99

U simulacijama formule jedan uvijek vlada poseban štimung. Svaka nova budi nadu da će napokon biti bolja od mita, je li to ova?

Vanjski pogled je vrlo lijepo napravljen, ali mi još nije jasno čemu to služi

Lijepa grafika je adut ove igre

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Studio 33
IZDAVAČ	Psyhnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB, Voodoo
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, D3D
3D PODRŠKA	D3D, 3DFX
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Nastavak starog hita s Amige i dan- danas je najkompletnija simulacija formule jedan. Da je grafika podupřta 3D karticom, vjerojatno bi živjela vječno.

FORMULA ONE 2000

Naslov koji bi tek trebao izaći iz radionice Electronic Artsa i, po najavama, trebao biti dostojan nasljednik F1GP2. U nadi je spas.

MIT se zove Formula One Grand Prix (One and Two). Prvi dio koji je napravljen početkom devedesetih te nastavak koji je izašao kao prerada i dorada za PC računala i dan-danas drže kultno mjesto među simulacijama formule. Kompleksna izvedba i fantastično napravljeni multiplayer do danas nisu dostignuti.

Nažalost, ni Formula One 99 nije dostigla igrivost i kompleksnost te mitske tvorevine. Formula One 99 nudi vam lijepu grafiku i solidno napravljen mod za jednog igrača s prosječnom zvučnom podlogom. Nema ni spomena o nekom dobrom sučelju za nekoliko igrača (u Formula One Grand Prixu ih je moglo igrati 26), nego samo standardni i vrlo istrošeni LAN.

NIJE BAŠ TAKO LOŠE

Prije nego tkogod pomisli da je igra toliko loša moram spomenuti grafičko sučelje koje je vrlo dobro napravljeno te igra sasvim dobro radi i na starim P166 strojevima s Voodoo karticom. Osim toga, tijekom utrke možete uključiti komentatore koji... komentiraju, ali ne samo na engleskom, nego čak na 6 različitih jezika od kojih je jedan i finski, pa ako vam ne ide engleski, pokušajte s finskim. Uza sve ovo, u igri konačno imate potpuno implementirane sve staze svjetskog prvenstva, uključujući i predivnu stazu Sepang u Maleziji, i sve vozače - po prvi put i Jacqesa



Eddie nekad je bio moj heroj, ali nije toliko dobar koliko on to misli



HHF, po mnogima najugodnije i najbolje iznenađenje prošle sezone, može li on bolje?



Nažalost HUD je vrlo loš i ne omogućuje dobru preglednost



Pogled sa spojlera je uvije bio jedan od najuzbudljivijih... BRRRM

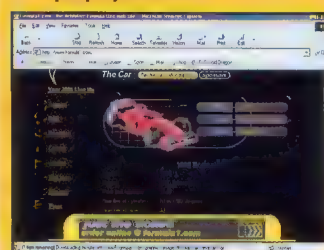
"Aerodinamika je za one koji ne znaju napraviti dobar motor"
Enzo Ferrari

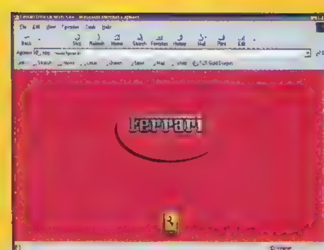
FERRARI

Ljudi se obično dijele na ljubitelje ovog ili onog tima u formuli, no treba napomenuti da je momčad iz Maranela najstarija momčad u formuli jedan i da je jedina nastupila na svim utrkama svjetskog prvenstva formule jedan. Ali, to nije jedina činjenica koja čini Ferrari velikom momčadi. Odnos navijača i tima je uvijek bio blizak, a vodstvo Ferrarija je brižno pazilo da se Tiffosima ne zamjeri. Uostalom, momčadi se pamte po velikim ljudima koji su ih zadužili, a u Ferrariju je to bio Enzo Ferrari koji je svoju momčad vodio u sam vrh i u tome uspio. Viva, Enzo!

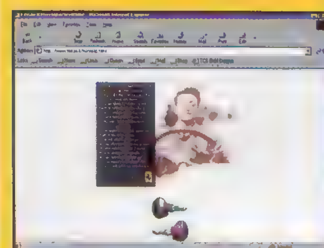


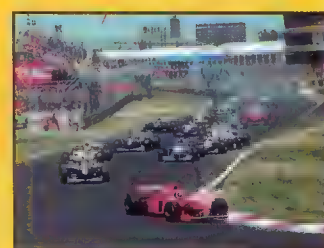
Opet pobjedonosan


Na netu je pregršt informacija o Ferrariju, više nego o bilo kojoj drugoj momčadi



Službeni Ferrarijev site, vrlo lijepo uređen


Veliki Enzo Ferrari


Brzo i efikasno

Villneuvea. Još jedan detalj koji ide u prilog ovoj simulaciji je taj da su konačno i sva pravila utrka formule jedan uključena, tako da postoje sve standardne kazne: za rezanje zavoja, za jump start, za opasnu vožnju, speeding i drugo. Kad napokon startate samu utrku i počnete voziti, primijetit ćete da su vremenske prilike odlično simulirane pa vam se može dogoditi da kiša počne i prestane padati tijekom utrke, što, uz malo dobre strategije, može donijeti hrpe bodova.

ŠTO JE, TU JE ILI MOGLO JE I BOLJE

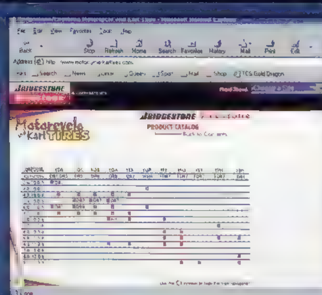
Nažalost, i uza sve dobre strane koje sam naveo, cjelokupni dojam ostaje prilično kisel, naročito ako se na početku nadate najboljem. Prvo što ćete primijetiti u vožnji jest da je sama vožnja dosta loše simulirana jer se formula drži k'o zalijepljena za podlogu i to usred proloma oblaka. Znam ja da formule imaju odlično prijanjanje, ali pod kišom pri stopedeset milja na sat formula mora proklizavati. Možda još i katastrofalinije izgleda cockpit koji bi, prema autorima, trebao nalikovati pravim cockpitima, ali, nažalost, tako su loše napravljeni i animirani da uopće nemate osjećaj da ste u cockpitu, a što je još važnije – i osjećaj dok vozite je katastrofalan. Naime, komande reagiraju trenutačno, a s obzirom da su vrlo grube, bilo koji pokret u ključnim trenutcima će vašu formulu baciti upravo ondje gdje ste najmanje željeli, na travu.

Formula One 99 je solidna simulacija formula i solidna trkaća igra, ali, nažalost, uopće nema duha. S obzirom da je izvedba prosječna, a igra za više igrača se može napraviti samo preko LAN-a, propuštena je prilika da se split screenom ili alternate modom poveća igrivost i stvori veliki multiplayer hit.

GUME - ZAŠTO IH BIRATI

U formuli jedan, više nego što to laici znaju, gume su jedan od presudnih faktora. Naime, izbor guma za utrku ovisi o temperaturi i o izgledu same staze. Da pojasnim: za vrućine biraju se mekane gume jer bolje podnose visoke temperature i ne proklizavaju toliko te najbolje prijanjaju za podlogu. Za prohladno se vrijeme biraju tvrde gume. Kod konfiguracije staze je sličan slučaj: za ravne staze uzimaju se mekane gume, a za izrazito zavojite tvrde. To je zato što se mekane gume lako izgrebu u zavojima pa ih treba često mijenjati, što i nije dobro ako vam svaka sekunda znači pobjedu.


Slick gume, koji više nema u formuli



Bridgestone site sa svim mogućim gumama

OCJENA

Prosječna igra koja bi mogla privući samo hard core fanove utrka. Ne nudi ništa posebno novo ili inovativno čime bi dobila neku značajniju prednost nad konkurencijom.

70%

Cyber western

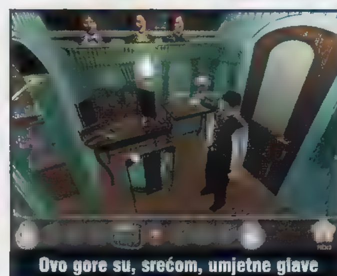
WILD WILD WEST THE STEEL ASSASSIN

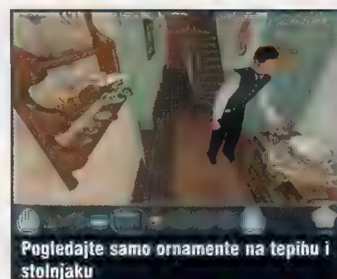
Gledali ste film? Mislite da je dobar? Ako je tako, znači da je opravdano nastajanje ove igre. Fama oko filma sigurno će joj mnogo pomoći, a na vama je da ocijenite je li riječ o avanturističnoj igri koja će postati legendom ili samo o prolaznom naslovu koji se kiti tuđim perjem. Ako tu perja uopće i ima



Logično je da se dio radnje mora odvijati u *birtiji*


I zbunjena izraza lica on se počeše po zatiljku...


Ovo gore su, srećom, umjetne glave


Pogledajte samo ornamente na tepihu i stolnjaku

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Southpeak Interacive
IZDAVAČ	Southpeak Interacive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII266, 64 MB, 3D ubrzivaè
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MONKEY ISLAND
Bilo koji broj. Još uvijek nevjerojatno igrivo.

GRIM FANDANGO
Avantura specifične teme o zemlji mrtvih, prekrasne grafike i odličnog humora.

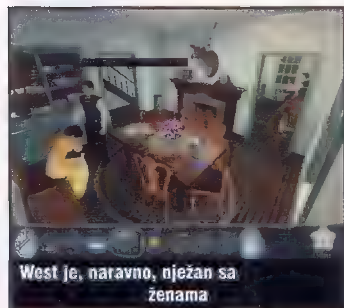
VEĆ stari recept pretvaranja nekog filma u igru iskorišten je i u nastanku ovog komada digitalne zabave. Wild Wild West bio je solidan hit pa zašto ne iskoristiti koku da snese još nekoliko jaja. I dok si rekao Will Smith, u priču je uskočio Southpeak Interactive i eto - dobili smo avanturu!

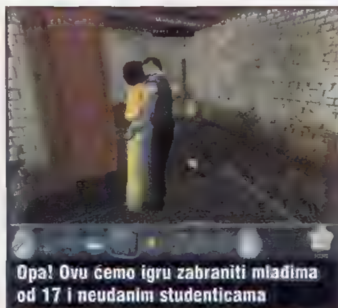
Radnja igre slična je radnji filma. U filmu dva vladina agenta pokušavaju spriječiti znanstvenika koji kani ubiti predsjednika, dok igre počinje nekoliko godina nakon ubojstva predsjednika Lincolna u Ford's Theateru. Sadašnji predsjednik Ulysses S. Grant namjerava obnoviti kazalište i pojaviti se ondje na obilježavanju pete obljetnice Lincolnova ubojstva. Ubrzo dobiva smrtnu prijetnju od čovjeka koji se predstavio kao pravi Lincolnov ubojica nazvavši se *The Bull*. Njegov pravi identitet svima je nepoznat, ali zna se da je opasan ubojica. Ubojstvo bi se trebalo dogoditi upravo na dan Lincolnove smrti, pet godina poslije, na istome mjestu. Predsjednik Grant zbog te prijetnje ne želi odustati od odlaska na svečanost jer bi narod pomislio da je *papak*. Zato on unajmljuje dvojicu tajnih agenata, Jamesa Westa i Artemusa Gordona. Prvi je, naravno, šarmer, a drugi stručnjak u prerušavanju. Na njima je raskrinkati drznika koji sebe naziva *The Bull* i tako spasiti život Predsjedniku.

PODVOJENA LIČNOST

U cijeloj igri najzanimljivija je njena koncepcija: vi igrate i kao James West i kao Artemus Gordon. Budući da se događaji sve više i više zapliću, Predsjednik ih obojicu šalje na poseban zadatak. Drugim riječima, jednu misiju igrate kao West, a drugu kao Gordon. Oni mogu i međusobno kontaktirati dajući jedan drugome informacije do kojih su došli, čime igra postaje dinamičnija. Ako vam jedan lik dosadi, možete se prebaciti na drugog, ali se poslije morate vratiti prvomu jer igru ne možete proći samo s jednim. Pred kraj će se njih dvojica udružiti i zajedno odgonetnuti zagonetku koja ih muči. Dakako, morat ćete mnogo mozgati da biste je riješili, jer je riječ o avanturi, ali će vam osim ljudi s kojima razgovarate, od velike pomoći biti i materijali koje možete naći oko sebe. Tako, primjerice, o neobičnim ubojstvima u luci, nakon što ste vidjeli animaciju, možete detaljnije čitati u novinskim izrescima, pristupiti svim predsjedničkim dokumentima vezanim uz priču, saznati nešto više o trenutačnoj političkoj situaciji u zemlji pa ćete, ako vam se dalo sve to pročitati, biti prilično informirani. Vaši junaci sve događaje, svoje namjere i razmišljanja upisuju u dnevnik pa vam i on služi kao pomoć u igri. Ali kakav bi to bio Divlji zapad bez opakih momaka s glasnim pištoljem u jednoj ruci i bocom viskija u drugoj. Povremeno će dolaziti do pravih


Malo je maglovito, ali razabirete brodove i kuće u pozadini


West je, naravno, nježan sa ženama

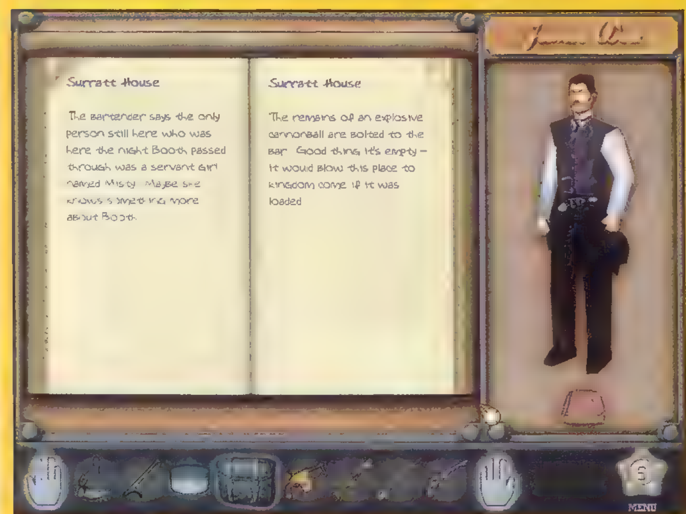

Opa! Ovu ćemo igru zabraniti mladima od 17 i neudanim studenticama

Volite li avanture i Divlji zapad, te istoimeni film, a ni Will Smith vam nije odbojan, zaigrajte Wild Wild West

VAŠA PODVOJENA LIČNOST

Upoznajte se s glavnim glumcima igre čije uloge preuzimate. Osim što fizički podsjećaju na glumce iz filma i glasovi su im vrlo slični. Moram reći da prilično uvjerljivo zvuče.


Ovo je Artemus Gordon, majstor prerušavanja. Daleko od toga da je frajer



James West. Šarmer, frajer... ma šta da vam dalje govorim

okršaja jer neće se baš svima svidjeti to što njuškate uokolo i raspitujete se. Duh borbe u toj situaciji i nije baš pretjerano realan – sve se svodi na to da mišem naciljate i opalite frajera, a jedini problem nastaje kad se trebate odlučiti kojom ćete to neobičnom pucaljkom učiniti jer je u igru prenesen i onaj tehno–futuristički štih. No, i tada se borba svodi na logičko razmišljanje, a ne slijepo pucanje (nije ovo Quake, molim vas!) i uvijek se iz opasne situacije možete izvući na neki na prvi pogled ne baš uočljiv način, tako da ste u prednosti u odnosu na manijake koji vas napadaju. Naravno, postoji mogućnost da poginete, ali nećete morati igrati ispočetka jer će *autosave* spasiti stvar - moći ćete nastaviti igru vrativši se samo malo unatrag. Ako budete samo ranjeni, morate se sami liječiti, i to zavojima koje morate negdje usput pokupiti.

KAKO TO IZGLEDA?

U ovoj klasičnoj *point and click* avanturi kretanje je riješeno relativno dinamično čestim pomicanjem kamere do mjesta s kojeg dobivate najbolji pregled situacije. To može biti dobro, ali može i živcirati jer je potrebno neko vrijeme da se scena učita. Solidno animirani 3D likovi koji nalikuju glumcima iz filma upotpunjeni su vrlo detaljnom predrenderiranom 2D pozadinom. Autori su se trudili vjerno prenijeti stil i atmosferu iz filma – tzv. *viktorijanski science fiction* stil. Sve je prilično detaljno obrađeno – namještaj u interijerima, zgrade i sve lokacije na kojima se nalazite (luka u Baltimoreu, Ford's Theatre itd.). Pohvalno je i zumiranje pojedinih objekata ili dijelova okoliša na kojima morate nešto napraviti, pročitati ili upotrijebiti neki predmet, a iz pogleda kamere iz ptičje perspektive to ne biste mogli vidjeti ni precizno napraviti. Kako putem skupljate gomilu stvari (koje, naravno nikada nećete upotrijebiti u njihovoj izvornoj namjeni nego u najnelogičnijoj mogućoj), postoji mogućnost da više ni sami ne znate čemu vam što služi. Zato se kursor miša mijenja dok prelazite preko ekrana, a ako neku stvar možete ili morate negdje upotrijebiti, pojavit će se odgovarajuća ikona koja će vas na to upozoriti. U igru je ubačeno i malo humora, i to u replikama likova (West tu prednjači kao glavni šarmer i šaljivdžija). Po mojoj procjeni, u igri nije pogođen omjer animiranih sekvenci i razgovora u odnosu na čistu interakciju i rad samog igrača. Naime, previše se vremena troši na nepotrebne animacije i predugačke razgovore, a premalo je vremena u kojem igrač sam nešto radi, misli, zaključuje i rješava, tako da se igra svodi većinom na blejanje u monitor jer nikad ne znate kad će netko reći neku korisnu informaciju koja vam je potrebna za nastavak igre, pa ne možete preskočiti te dijelove.

Kaubojske maštarije iz djetinjstva nećete moći realizirati u ovoj igri, iako bi se na prvi pogled moglo reći da je tako. Većinom ćete se osjećati kao normalan tajni agent, *pardon,* dva normalna tajna agenta koja pokušavaju spasiti Predsjednikov život, a tu i tamo iz razonode malo pripucaju po zločestim kaubojima. Privlačna i detaljna grafika trebala bi vas zadržati neko vrijeme, ali dinamika igre nije na očekivanoj razini.

DETALJI, DETALJI...

Budući da su se autori igre stvarno potrudili oko izrade detalja, zaslužuju jedan okvirčić. Većinom je riječ o napravama koje će vam pomagati u rješavanju zagonetki ili su pak samo ukras scene.







OCJENA

Jako dobar vizualni dojam, detaljno razrađena priča, ali preslabo naglašena prava avanturistička interakcija.

75%

Derbi svaki dan

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00

Ovih se dana na tržištu pojavio očekivani nastavak Championship Managera 3, kultnog nogometnog menadžera koji je pomeo sve ostale. Glavno pitanje koje si igrači postavljaju jest: je li Championship Manager 99/00 korak naprijed?



Glasine mogu odnijeti značajnu prevagu, stoga ih pomno poslušajte!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sports interactive
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16MB, 1MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 64, 2MB
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	TCP/IP, LAN
PLATFORME	PC

BEZ obzira na računala koja igrači imaju, menadžeri su uvijek bili u vrhovima ljestvica igranosti, i to ne bez razloga. Pokušati stvoriti poslovno carstvo ili uspješan nogometni klub uvijek je bio veliki izazov za igrače koji nije bilo lako ostvariti, i baš zato su menadžeri bili popularni jer su i nama običnim smrtnicima nudili mogućnost da se igramo s velikim ulozima. Championship Manager serija je otpočetka zasjela na tron kao jedna od najboljih menadžerskih simulacija i još uvijek je sinonim za kvalitetu.

Championship Manager Season 99/00 donosi nam staro sučelje, ovaj put ispolirano do kraja, dok su neke rutine ponovno napisane kako bi se brže izvodile. Osim tih kozmetičkih promjena, ovaj je menadžer ponudio i nekoliko dodatnih opcija koje ga stavljaju korak ispred konkurencije. Dodano je i dosta novih zvučnih efekata, tako da sada stari Championship Manager izgleda nov i svjež.

LJUDI MOJI, JE LI TO MOGUĆE?

Ovaj Championship Manager je postigao još veću detaljnost negoli prošli nastavak, tako vam je sada na raspolaganju četrdeset tisuća igrača iz čak šesnaest različitih liga uključujući i MLS, američku profesionalnu nogometnu ligu. Dorađeno je također i kompletno tržište igrača pa je i kupnja sada još realinija. Uza sve ovo, postoji i kompletno međunarodno natjecanje s međunarodnim momčadima, b-momčadima i momčadima mlađim od dvadeset i jedne godine. Sve to daje CM-



Igra je toliko opširna da postoje kompletne informacije o svim klubovima



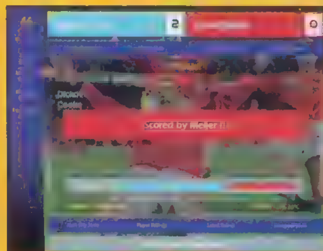
Klikom sa strane dobivate opsežne izbornike

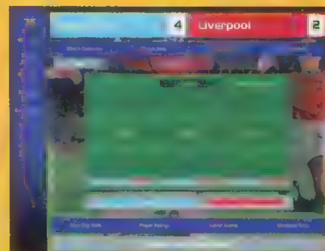


Prije i poslije svih utakmica dobivate izvješća koja možete proučavati

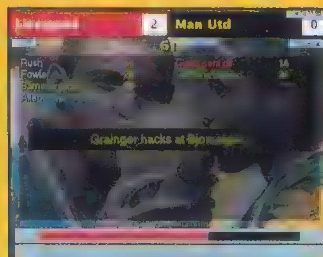
POČETCI CHAMPIONSHIP MANAGERA

Mnogi čitatelji i ne znaju da je prvi Championship Manager izašao 1991., i to kao naslov za tadašnju kraljicu kućnih računala - Amigu. Od tada pa do danas osnovni koncept Championship Managera nije se promijenio, nažalost - ni njegova brzina. Igrajući košarku s dečkima iz naselja, požalili su mi se kako je igra spora i dugo joj treba da se učita. No, oni ne znaju da je, primjerice, starom Championship Manageru iz 1991. trebalo 45–60 minuta da učita novu sezonu :))... Današnji Championship Manager je pravo oličenje brzine u usporedbi s onim kakav je bio u svojim početcima.


Ovo je novi look



Svakako unapređenje [:)



U CM 2 sve je izgledalo jednostavnije, ali je svejedno bilo dobro



Ni ekran s taktikama se nije jako promijenio

Vidjet ćemo... Lopta je okrugla

u neprolazni šarm, a svakom zaljubljeniku u menadžere jamči sate igre i zabave.

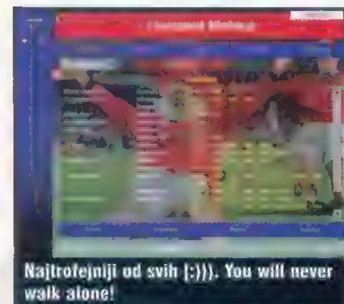
TKO RADI, NAPRAVI BOLJI CM

Nakon svega navedenog, stvari još uvijek nisu ni približno gotove. Naime, tijekom same igre stari će igrači primijetiti mnoštvo novih sitnica koje će igranje učiniti zanimljivijim, intrigantnijim i svakako boljim. Primjerice, tijekom utakmice je dodano još više komentara, tako da ćete sada moći s većom preciznošću pratiti igru svojih pulena i određivati novi pristup igri. Postoji još jedan zgodan dodatak: sada nezadovoljni igrači mogu pobjeći iz kluba, a na vama je razriješiti tu situaciju. Konačno je dodana i opcija koja je oduvijek nedostajala: ako vaš igrač odigra vrlo loše ili se razbahati, možete ga kazniti novčano ili na neki drugi način. Što se tiče kupoprodaje igrača, sada vam igrači detaljnije objašnjavaju zašto žele ili ne žele igrati za vas, a za pojedine igrače i klubove možete dobivati neprovjerene informacije (rumors) te ih, ako ste sretni, iskoristiti i obogatiti se na brz i lagan način. Još jedna vrlo lijepa novost je da sada možete opet sami izgrađivati svoj stadion ili kupiti novi.

Championship Manager Season 99/00 je svakako sam vrh igraće ponude uopće i svakako sam vrh računalnih menadžera. Dubina kojom igra uranja u svijet menadžera i nogometa toliko je sveobuhvatna i potpuna da zacijelo ne postoji područje nogometne igre koja barem na neki način nije dotaknuto i obrađeno. Ovo nije igra za one koji vole napucavanje po hodnicima, ovo je igra za one koji imaju strpljenja izgraditi klub i pobijediti.



O.K., samo da podesim i idemo!


Najtrofejniji od svih [:))). You will never walk alone!

ALTERNATIVNO

F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER
Nogometni menadžer koji ima svojih vrlo dobrih karakteristika i obrađuje tu temu na malo drugačiji način.

OCJENA

Vrhunska igra u svim pogledima koja ima samo jednu manu: napravljena je samo za one strpljive.

91 %

Bude li se u vama roditeljski nagoni?

CREATURES 3

Creatures saga se nastavlja. Pretpostavljam da ste svi vi s nešto izraženijim majčinskim ili očinskim instinktima nestrpljivo očekivali novi nastavak. Uživajte u stvaranju nove velike obitelji, ali - molim vas - samo na računalu



Nornovi često izjavljuju ljubav jedni drugima. Nakon toga čujete jedan cmoook, a ubrzo ćete vidjeti jaje


Pitali su me za koje novine ih slikam...


Džungla kojom šeće jedan Ettin

Preporučujem da barem nakratko pogledate ovu igru, uistinu je intrigantna

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Creature Labs
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB, 2MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, 4MB VGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CREATURES 1 I 2
Posebno preporučujem dvojku, više kao odličan uvod i trening za Creatures 3.

TAMAGOTCHI (TI-GA-MUČI)
Ako živite u prošlosti. I kategorički odbijate biti in.

AKO nemate kućnog ljubimca, a imate neodoljivu potrebu nekoga odgajati, i iz dna duše prezirete tamagotchi (od milja zvan 'ti-ga-muči') jer već odavno nije više *in*, Creatures 3 dat će vam ono što želite – pravog, živog ljubimca, odnosno ljubimce.

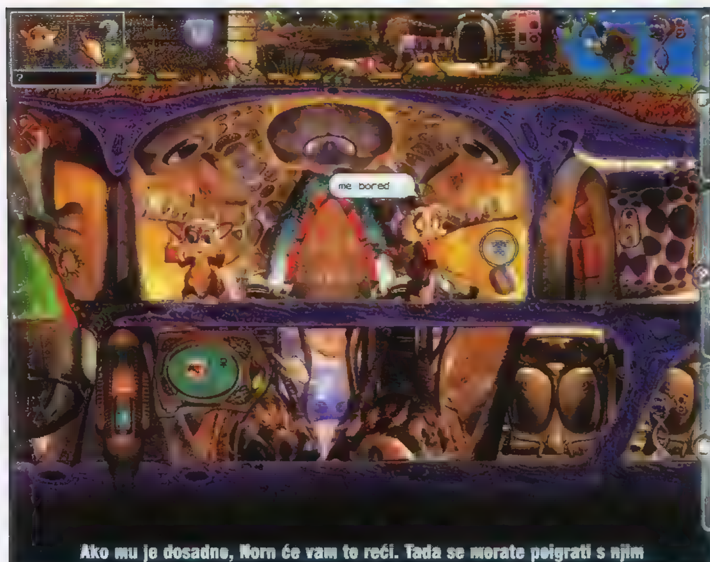
Ako ima onih koji još nisu čuli za ovu igru, ukratko: riječ je o (po meni) najboljoj umjetnoj inteligenciji u svijetu igara, o malim bićima koja žive u realnom vremenu, u kompleksnom svijetu i okolišu, a na vama je uspostaviti kontakt s njima od njihovog rođenja do smrti, tj. odgajati ih, kontrolirati razmnožavanje njihove vrste, liječiti ih... Trebate odgojiti pametne i zdrave *nornove* (to je vrsta kojom upravljate) i čuvati ih od potencijalnih opasnosti koje vrebaju, baš kao i u stvarnom životu. Ako ste ikada *prošnjofali* po tamagotchiju, vjerojatno vam je brzo dosadio. Ova je igra rađena na istom načelu, ali se svojom kompleksnošću jednostavno ne može uspoređivati s *isfuranom* igračkicom, stoga odmah odbacite sve predrasude. Ako ste igrali Creatures ili Creatures 2, znate o čemu pričam.

UMJETNA INTELIGENCIJA

Prošlo je malo više od godinu dana otkako su lansirani Creatures 2 fasciniravši nas uvjerljivošću i realnošću ponašanja malih *nornova*. Koliko se otada moglo napredovati u pogledu umjetne inteligencije, teško je procijeniti. Čini mi se da su nornovi možda čak malo i inteligentniji. No, ono revolucionarno u AI-u napravljeno je u *dvojci*, pa je u trećem nastavku proširen svijet u kojem *nornovi* žive, a ako ste mislili da je u *dvojci* bio kompliciran, sad je još kompliciraniji. Naravno, *nornovi* nisu jedina rasa, tu su i stari zločesti *grendeli* i *ettini*, instinktivno zakržljala vrsta. *Grendeli* će gnjaviti i maltretirati *nornove*, no to im ne smijete dopustiti. Ako niste igrali Creatures, u ovom će vam se nastavku biti malo teže snaći, barem u početku, jer nema nikakvog *tutoriala* koji bi vas proveo kroz povijest događaja i upoznao s osnovnim načinima igre, za razliku od drugog nastavka, čiji je *tutorial* bio više nego opsežan. U ovako kompleksnoj igri trebala bi postojati malo veća pomoć.

KAKO? ZAŠTO? GDJE?

To su najčešća pitanja koja će vam se gomilati kroz igru i to nevjerojatnom brzinom. Pokušate li naći odgovor na jedno, usput će se pojaviti barem još tri nova pa ako su vam živci slabi i nestrpljivi ste, bacit ćete igru kroz prozor. Istina je, trebat će vam i nekoliko sati dok ne proučite sve što uopće možete raditi, dok ne upoznate predmete koje možete rabiti te kako i kada to činiti. Tu vam, nažalost, ne mogu pomoći, sjednite i učite. No, kako uopće početi? Na početku igre kreirate novi svijet, dajete mu ime i birate želite li započeti igru s dva već odrasla *norna* (nešto kao Adam i Eva) od kojih će se dalje razvijati vrsta ili sami želite odgojiti prvi par. Savjetujem vam da u početku ipak izaberete dva odrasla *norna* dok se ne uvježbate i ne proučite cijeli svijet. Taj svijet zapravo je brod, i to svemirski, na kojem se nalazi cijeli ekosustav - u neku ruku - mali planet. Adam i Eva brzo će se sprijateljiti (znate na što mislim) i dok ste rekli keks, oko njih već trčkaraju *bebači*. Sad je na vama naučiti ih, prije svega, govoriti. Za to postoji naprava (nalazi se u Learning roomu) koja slikom i tekstom šalje informacije *nornu*, a on ponavlja riječi koje čuje. Vaš je zadatak natjerati ga da sluša, a kad ispravno ponovi neki pojam, znači da ga je naučio. Vi ga tada nagradite tapšanjem, na što će se on veselo hihotati. Isto tako, naučite



Ako mu je dosadno, Norn će vam to reći. Tada se morate poigrati s njim


Nornovi su uvijek nasmiješeni i radoznali


Vizualni dojam-bez prigovora

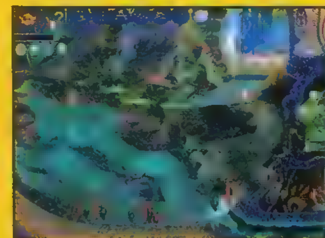
ČAROBNI SVIJET

Ako nešto treba pohvaliti, onda je to zasigurno raznolikost krajolika u igri. Perfekcionistički dizajn, detalji razrađeni do besvijesti. Ma što ja pričam, pogledajte slike.


▲ Unutarnji organi broda - strojarnica


▲ Most na kojem možete detaljno pregledati planove broda


▲ Džungla, obitavalište Grendela


▲ Ocean


▲ Pustinja, ispod staklene kupole, s pogledom na svemirska prostranstva


▲ Centralni brodski hodnik u kojem trenutačno slatko spava jedan Grendel

ga prepoznavati predmete i bića oko sebe. Pritisnuvši na tipku F1 pokraj kursora-ruke, pojavit će se upitnik; učinite li tada klik na neki predmet, primjerice, loptu, pojavit će se oblak (kao u stripu) u kojem će pisati *ball*. *Norn* će pokušati ponoviti tu riječ, ali mu to najčešće neće od prve uspjeti, tako da mu morate ponavljati dok je ne izgovori ispravno. I tako, malo-pomalo on će komunicirati s vama, a vi ćete mu moći pomoći kad bude bolestan, igrati se s njim kad mu bude dosadno itd. Ako mališan kaže da je gladan, čak će i ostali odrasli *nornovi* komunicirati s njim savjetujući mu što da pojede, a dobro odgojeni klinac će ih poslušati. Preporučujem da kontrolirate razmnožavanje svojih *nornova*, pogotovo pazite na *grendele* koji se žele razmnožavati s njima jer mijenjaju vrstu donoseći joj svoje gene. Ako u određenom trenutku u igri imate više *nornova* nego što ih možete kontrolirati, možete ih eksportirati iz igre i poslije ih vratiti. Pokušajte što prije proučiti sve dijelove broda. Na glavnom mostu (Bridge area) možete vidjeti planove pojedinih dijelova broda i trenutačni položaj svakog bića. Tako ćete lakše i preglednije kontrolirati što se događa. Engineering area ili strojarnica sadrži vitalne funkcije broda, odnosno sve ono što je potrebno za njegovo funkcioniranje. Brod-svijet tretiran je također kao jedno veliko živo biće jer se ondje, primjerice, nalaze pluća broda- uređaj koji osigurava zrak. Tu je i džungla (Jungle area), izvorno obitavalište *grendela* i velike količine čudnih, najčešće štetnih biljaka i opasnih životinja. *Norn* u toj sredini može pokupiti neku boleštinu pa je bolje ne dopustiti mu kretanje po njoj. Osim svog svijeta (Norn area), može otići i u pustinju ili na more. Ondje može sresti i dobra i loša bića, ali ne tako opasna kao u džungli. *Nornovi* se mogu kretati pješice ili putem teleporta koji mogu i sami koristiti ostavite li ga uključenog. Unutar Norn area ili bilo kojeg drugog svijeta nalaze se dizala kojima također možete upravljati i vi i *nornovi*, ali i *grendeli* i *ettini*. Ponekad se samo vozikaju bez razloga, što im je, čini se, vrlo zabavno. Krenete li jednom proučavati sve predmete, biljke, životinje i strojeve razbacane po cijelom brodu, trebat će vam dosta vremena, a dok se usavršite u rukovanju njima, trebat će vam barem još toliko. U odnosu na *dvojku*, u ovom je nastavku njihov broj višestruko veći pa će strpljenje biti ključan faktor u prvih nekoliko sati (dana) provedenih uz ovu igru. Od najjednostavnijih igračaka, strojeva koji proizvode hranu (sir koji *nornovi* posebno vole) ili biljaka čije plodove jedu (jabuke, primjerice) do sofisticiranih uređaja koji pokazuju zdravstveno stanje *nornova*, plodnost ženki, uređaja koji dijagnosticiraju bolesti ili proizvode lijekove ili afrodizijake... mogla bih nabrajati u beskonačnost. Ako se u početku i treba namučiti, svakako se isplati jer jednom kad vas šarmiraju umilni glasići malih slatkih bića, uživat ćete u igri.

Ako ste igrali Creatures 2, treći vas nastavak neće impresionirati svojom idejom, tj. oponašanjem života, nego detaljima do kojih je razrađen, gomilom podataka koje vam pruža i nevjerojatnom maštovitošću u grafici. Ali ako ni prije niste trzali na Creatures, nećete ga vjerojatno ni nakon svih mojih argumenata poželjeti zaigrati. No, ne možete znati dok ne pokušate. ◂

OCJENA

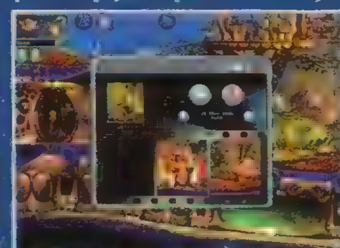
Ideja, realizacija, intriga, sve je tu, ali očekuje vas dugotrajan proces učenja.

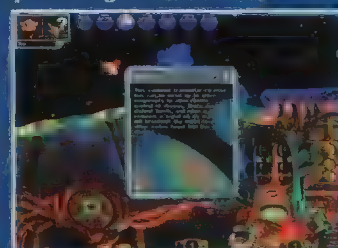
83%

SNAĐI SE, SINKO

Creatures 2 bili su izvedeni kao Windows program - s koncepcijom izbornika kao da radite, primjerice, u Wordu. Taj je sustav bio iznimno pregledan i lagan za snalaženje. Sada je to promijenjeno, onako opširnog helpa više nema, a pop-up izbornici s desne strane ekrana prespori su i postaju tlaka, unose konfuziju. Srećom, postoji mogućnost uporabe, čak i naknadnog definiranja shortcut tipki, tako da se neke boljke mogu vrlo elegantno ukloniti. Najbolja inovacija je klikanje na pojedine predmete uz prethodni pritisak na tipku F1 – pojavi se prozorčić s detaljnim opisom onoga na što ste klikali.


▲ Ovakav prozor opisuje objekt na koji kliknete


▲ Podaci o svakom pojedinom biću nalaze se u ovakvim prozorima


▲ Uz opis dobivate i upute za korištenje i način djelovanja


▲ Jedan od sporih pop-up izbornika

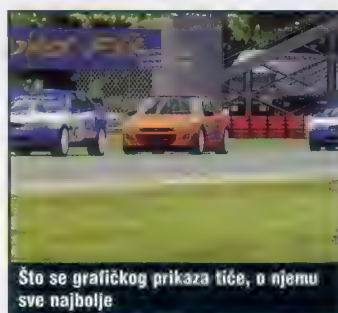
Rapsodija u plavom

FORD RACING

Nakon nekoliko boljih Empireovih igara stiže i jedna - prosječna. Zašto? Pročitajte kako od potencijalnog hita napraviti prosječnu igru!


Ovakvu sliku lako je pobrkati sa TV prijenosom


Vjerovali ili ne ovo je jedini pogled iz kojeg se još može voziti


Što se grafičkog prikaza tiče, o njemu sve najbolje

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Elite
IZDAVAČ	Empire Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB, 4MB Voodoo1
NAŠA PREPORUKA	PIII450, 64MB, 16MB Tnt2/Voodoo3
3D PODRŠKA	Voodoo, directx
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOCA SERIJAL
Igra sličnog tipa, daleko bolje izvedbe.

NFS SERIJAL
Ako za ovo niste nikad čuli, onda vas moramo upitati gdje ste živjeli posljednje 3 godine

JOŠ jedna u nizu utrka stiže nam iz prilično poznate softverske kuće Empire Interactive. Sjećate li se čuvenih Flying Corpsa, jedne od legendarnih igara koja ih je proslavila? Ovaj put nećete sjesti u zrakoplov, staviti kacigu na glavu, omotati lica šalom i započeti zračno nadmetanje, nego ćete u jednoj malo normalnijoj atmosferi naganjati svoje ljubimce na 4 kotača koji, vjerovali ili ne, svi do jednog nose oznaku tvrtke Ford.

Iako je tržište već sito utrka, nekim ljudima to očito nije jasno. Pokušavaju smisliti nešto novo, no žalosno je što nemaju dovoljno mašte da smisle nešto originalno pa se furaju na stare i prokušane recepte tipa: ako je već dosta rallyja, formula, Need For Speedova, Touring Car Championshipova, idemo napraviti nešto potpuno novo i inovativno, npr. Ford kup - a to je zapravo isti vrag, samo u drugoj ambalaži. Stavimo nekoliko vozila, nekoliko staza koje se otključavaju s vremenom i pretvorimo još kakvu-takvu potencijalnu simulaciju u totalno sr.....

Da me ne biste krivo shvatili, NFS je moj omiljeni serijal, ali ovakav manjak inovativnosti zna biti vrlo iritantan.

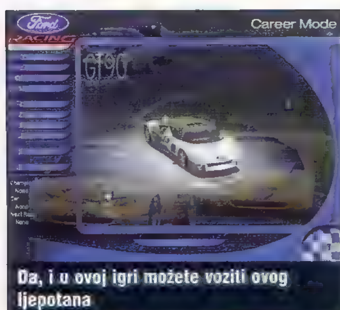
KAJ JE TU TAK LOŠE

Budući da sam nedostatak ideje već iskritizirao (jedna od rjeđih igara s originalnom idajom u ovom žanru bila je Carmageddon), ne bih dalje o tome, htio bih prokomentirati još neke detalje koje igru čine još gorom. Počnimo od osnovnih izbornika koji grafički još pristojno i izgledaju, no svi kronično boluju od nedostatka opcija. Jest da se, kad je o izbornicima riječ, cijeni jednostavnost i inovativnost, no oni su doista pretjerali. Dovoljno je da kažem da su jedine tipke koje na tipkovnici možete definirati: gas, kočenje, lijevo, desno, viša brzina i niža brzina, dok su svi oni detaljčići i komfor podešavanja tipki za kamere i sl. ostavljeni predefiniranim funkcijskim tipkama. Dakle, što se tiče konfigurabilnosti i *user friendly* tipki, o njima možete samo sanjati.

Možda bi trebalo istaknuti jednu zanimljivost, a to je da su programeri pod *features* (značajke) stavili da ova igra ima glazbu, zvuk motora i audioefekte. Na to nisam mogao izdržati a da ne prasnem u smijeh. Pa ljudi moji, to je u takvim igrama normalno još od doba Grand Prix Circuita i Test Drivea 1 na Commodoreu, a usput budi rečeno – nabrojane *značajke* i nisu baš toliko fenomenalne da bi to trebalo posebno naglašavati. Možda je jedina zanimljivost šira podrška za 3D efekte preko direct X-a, A3D-a, i EAX-a. Kao što sam i prije naveo, sva su vozila dostupna samo u *career* modu, ima ih 12 i još neke dodatne podvarijante. Na istu *foru* idu i staze kojih je ukupno 10.

A GDJE JE MULTI-PLAYER?

Jedno je od pitanja koje će si čitatelji zacijelo postaviti nabave li ovu igru. Pravi je odgovor: nema ga. To je još jedna u nizu stvari u ovoj igri koje spadaju pod one smetalice, ali to naše ionako napaćeno Internet tržište neće bogzna kako pogoditi. Gledajmo realno, tko još danas surfa netom po nekoliko sati radi utrke!? Jedino što u cijeloj igri valja je grafički prikaz. Za nj stvarno programerima skidamo kapu. No, opet, uz mali dodatak ironije,



Da, i u ovoj igri možete voziti ovog ljepotana



Utrka između Forda GT90 i Forda Ka. Kladim se na GT90



U igri varira relativno velik broj auta



Start iz malo drugačije perspektive

AUTI KOJIMA RASPOLAŽETE

Budući da u samoj igri (career mode) raspolažete s 12 auta, na slikama ćemo prikazati samo ona 4 koja su dostupna na quick race modu. U career modu imate ove Fordove automobile: ka, fiesta, escort, puma, focus, mondeo, mustang, cougar, taurus i GT 90, a svaki od njih ima po dvije inačice iz '97., '98., '99. i jednu iz 2000. Aute koji su vam na raspolaganju u quick race modu su:



▲ Najmanji i najružniji od svih prisutnih



▲ Vrlo dobar za utrke, no ponekad loš na zavojima



▲ F-150 i Explorer uopće nisu prisutni u Carrer modu kao auti



▲ Očito su ih zamislili samo za vježbu

Moglo se i bolje

shvatit ćete da sam rekao *grafički prikaz*, a ne grafika. Izgled je doista ispoliran i do najsitnijih detalja izgleda prekrasno, ali u čemu je pak tu *fora*. Ne znam je li to zbog prevelike količine detalja ili relativno lošeg enginea, ali brzina igranja jednostavno nije zadovoljavajuća (moramo napomenuti da se igra na računalu P2 400, Riva TNT, SB Live u 800x600x16bit Z buffer vuče kao krepana mačka). Tu još moram dodati jednu sitnicu koje me je užasno smetala, a to je da se na normalan način može namjestiti pogled iz kokpita ili prednjeg odbojnika, tako da ova igra zapravo nije ništa drugo doli arkada.

Igrajući ovu igru, nisam se mogao oteti dojmu da je riječ o djelcu čija je izrada znatno ubrzana da bi do Božića ostvarilo kakvu-takvu zaradu. Šteta, igra definitivno ima potencijala da bude nešto fenomenalno, no zbog prevelike žurbe oko izlaska, ovo jedva da se i primijeti u moru drugih igara. Ako volite ovaj tip igara, ipak vam preporučam igru TOCA 2. ◄

OCJENA

Preko 50% je isključivo zbog grafike, no igra ostavlja veliki dojam nedorađenosti za bilo što više od 51%.

51 %



Naporno

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Švedsko je touring car prenstvo u posljednje dvije sezone postalo vrlo popularno. Vrijeme je da dobije i svoju igru



Lens flare, bez kojeg ni jedna utrka ne može, malo posvjetli sliku


Na startu se najlakše pretiče


Svi su se protivnici poredali u crtu


Kad sustiginete neko vozilo iznad njega piše ime vozača

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Digital Illusions
IZDAVAČ	Bonnier Multimedia
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOCA 2
Veliki hit od prije godinu dana koji je osvojio igrače svojom realnošću, ali je danas njegova grafika zastarjela. Utrke su u Engleskoj.

SPORTS CAR GT
Realistična utrka koja je prošlog ljeta mnoge ugodno iznenadila. Automobili su malo jači, a grafika na istoj razini.

RALLY CHAMPIONSHIP
I ovdje je realizam jedan od prvih zadataka igre, ali je tip utrka malo drugačiji. Ovdje se nećete mnogo voziti po asfaltu.

Švedsko touring car prvenstvo je vjerojatno najveće u svijetu (najveći mu je konkurent ono u Engleskoj), u posljednje dvije godine proširilo se i na Norvešku i Finsku (jedna se utrka vozi na norveškoj stazi Mo i Rana).

Ne znate li kakvo je to touring car prvenstvo (mada smo u nekoliko navrata pisali o njemu opisujući različite verzije igre TOCA), otkrivamo vam: utrkujete se uglavnom s poznatim autima, koje možete vidjeti i na našim cestama (audi A4, opel vectra i sl.). Naravno, malo su poboljšana, dodatno učvršćena, imaju bolju opremu, ali nisu to neke zvijeri. Maksimalna im je brzina oko 220 km/h, što je sasvim dovoljno jer staze ne ostavljaju mogućnost velikih brzina, čini ih nekoliko ravnina srednje dužine i mnoštva zavoja.

UPORNOST

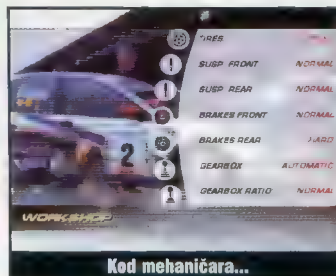
Na početku igre dočekat će vas jedan od najslabijih *introa* koje smo vidjeli u posljednje vrijeme u utrkama. Iako nije bitan za igrivost, nema boljeg načina da se podigne atmosfera od efektnog *introa*. No dobro, idemo dalje. Kad odaberete single player mod, bit će vam ponuđeno igranje novog prvenstva, igranje samo jedne utrke ili obaranje rekorda u borbi s vremenom (*timeattack*). Ovdje možete učitati i prije započeto prvenstvo. Jedna napomena: ako želite započeti novo prvenstvo, ono prije snimljeno će biti prebrisano. Ako želite igrati dva prvenstva istodobno, morate novo započeti pod drugim imenom. Bilo da odaberete puno prvenstvo ili jednu utrku, morate sudjelovati cijeli vikend u utrci. Vikend počinje testnom vožnjom koju možete voziti koliko hoćete, sve dok se dobro ne pripremite i što bolje prilagodite auto zahtjevima staze. U garaži možete podešavati kočnice, amortizere i mjenjač brzina, odabrati vrstu guma. Pri podešavanju ne koriste se brojke, nego samo stupnjevi - *soft, normal, hard* i sl. - što je možda i bolje jer malo je igrača koji znaju što znače sve te brojke i kako utječu na performanse. Nakon testa slijedi *time trial,* prvi krug kvalifikacija u kojem vozite 20 krugova trudeći se završiti ih u što kraćem vremenu. Drugi krug kvalifikacija je *shoot out* u kojem vas očekuju samo dva kruga. Nakon što ste se kvalificirali i izborili mjesto na početnoj poziciji utrka može započeti.

KONCENTRACIJA

Staza na kojima se natječete ima samo šest: *Anderstrop, Falkenberg, Gellerasen, Knutstorp, Mantorp* i *Mo i Rana*. Prvih pet je u Švedskoj, a posljednja je u Norveškoj. Gotovo da i nema nekih razlika među njima (pogledajte slike i sami se uvjerite). Za to su autori krivi samo djelomično, kopirali su stvarne staze, a one nisu uvijek uzbudljive i fantastične kao one



Gruba igra se uvijek isplati



Kod mehaničara...


Pogled iz auta je ružan i nepregledan

Fizikalni model igre teži k realnomu. Nažalost, samo teži

izmišljene. Pogriješili su jedino što su koristili iste teksture za okoliš pa je on zapravo isti, razlikuju se samo staze (po asfaltu, dužini, zavojima). Ponuđenih automobila bit će 10: ford mondeo, peugeot 406, audi A4, BMW 320i, volvo S40, alfa romeo 156, opel vectra, crysler, nissan primera i honda accord. Svaki smo vozili nekoliko dana i, nažalost, svi se isto ponašaju. Uopće nema razlike, osim one vizualne. Inače, fizika teži k realnome: ako preširoko uletite u zavoj, zavrtjet ćete se i sl. Međutim, ima i nekih čudnih stvari. Kad prođete središte zavoja i ponovno počnete ubrzavati, svi auti će napraviti istu stvar ako pritisnete gas do daske: zanijet će se u jednu stranu i da biste se izvukli, trebate dati puni gas i okrenuti volan na suprotnu stranu. Ovo bi bilo logično kad bi svi auti bili na stražnji pogon, ali BMW 320i i audi A4 imaju 4-weel drive. Umjetna inteligencija je prosječna, ponekad dosta agresivna, ali se baš ne snalazi u zaobilaženju prepreka. Ako se zaustavite na sredini staze, uvijek će se zaletjeti u vas. Valjda znaju da u igri nije podržano oštećenje. Najavljujući igru, autori su govorili kako će oštećenja biti vidljiva na karoseriji, ali nisu to stigli ubaciti u konačnu verziju. U igru postoji još bugova, no većina ih je ispravljena u zakrpi 1.3 koju su već izdali. Od vremenskih uvjeta podržano je samo sunčano i kišovito vrijeme, ništa između. Autori su, čini se, izmislili jako dobre gume za kišu koje će i na mokroj stazi reagirati kao da vozite po suhome. Grafički engine je malo bolji nego onaj u TOCA2, ali to je još uvijek tek malo iznad današnjeg prosjeka. Najbolji efekt je *lens flare* koji ovdje ne pravi samo male kružiće, nego vas potpuno zaslijepi, tj. posvijetli ekran. Ono najbolje u igri je zvuk – odlično je obrađen i dobro dočarava prave zvukove. Ali opet, i oni su isti za sve aute.

Nakon svega nabrojanog, mislim da vam ništa neće značiti kažem li da je multiplayer odlično napravljen, da podržava LAN i Internet igru, jer je sama igra loše ispala. Na Internetu kruže glasine da je izrada igre trajala samo 6 mjeseci i da je ovo bio samo jedan veliki test jer dogodine izlazi STCC 2000. Dotad, igrajte radije nešto drugo! ◂

OCJENA

Velike mogućnosti, ali nekoliko fatalnih grešaka je sve pokvarilo

70%

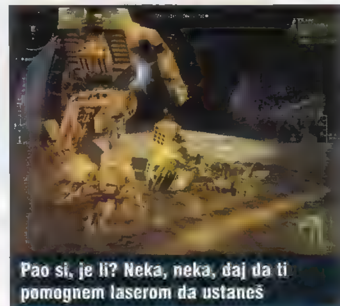
Meho se vraća!

MECH WARRIOR 3 PIRATE'S MOON

Ako vam nije dosta Mech Warriora 3, ne tražite utjehu u glupostima poput Slave Zeroa jer - uvijek se može vratiti kući...



Rasturanje golemih struktura stvarno je impresivno



Pao si, je li? Neka, neka, daj da ti pomognem laserom da ustaneš



Efekti koje stvaraju oružja još uvijek su prilično lijepi

Moglo je i bolje, ali dobro je i ovako

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Zipper interactive
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/300, Voodo2, 64MB
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STARSIEGE
Igra s dušom kojoj zastarjelu grafiku opraštamo zbog mnogih bitnijih stvari.

SLAVE ZERO
Opisan u ovom Hackeru, Slave Zero tek je jednostavna arkadaška varijanta igara ovog tipa.

NAKON poduženog razdoblja bez ijedne kvalitetne *mechoidne* igre, kad smo već svi pomislili da je nastupilo zatišje u tom žanru, FASA korporacija nas je obradovala još jednom prilagodbom svog BattleTech svijeta. Tako je, legendarni Mech Warrior, ta neuništiva franšiza, ponovno se vraća na naša računala u obliku mission diska za Mech Warrior 3! I to kakvog diska: punokrvne mrcine kojoj čak ne treba original da bi proradila. Tako je, momci su nas počastili potpuno samostalnim proizvodom koji možete instalirati čak i ako nemate originalnu igru koja je, uzgred budi rečeno, bila opisana prije kojih šest mjeseci u vašem omiljenom kompjutorskom časopisu. Bila je to igra koja je s pravom zasjela na tron "vel'ke robote vozim ja" žanra zbog svoje neponovljive monoumentalnosti, jedinstvenog osjećaja upravljanja tim stotonskim gigantima i svih ostalih kvaliteta koje su se godinama nadograđivale u tom serijalu. No ako se sjećate, uza sve hvalospjeve koje je zaslužio dotični komad zabavnog softvera, nikako se nismo mogli oteti dojmu da mu je nešto nedostajalo. Jesu li programeri ovaj put konačno uspjeli izbjeći te nedostatke i izglancati sve u savršenstvo, tek ćemo vidjeti.

MECH...

Mech Warrioru 3 smo zamjerali na prilično predvidljivim i dosadnim misijama koje su se uporno svodile na "kreni s točke A i uništi objekt B" ideje koje su mu, između ostalog, onemogućile da postane pravi single-player klasik. Slučaj s multyplayerom oduvijek je bio prilično blistav, no igrači su ipak željeli nešto više. Žudjeli su za pametnije strukturiranim misijama, zanimljivijim prevratima i pravim izazovima! Nažalost, u bljedilu jednoličnosti i repetitivnosti sve je izgubilo čar za kojim su mnogi uporno tragali. Stoga pogledajmo kako stoje stvari ovdje. Što se tiče priče, ona je previše kompleksna i toliko ukorijenjena u čisti BattleTech svijet da je u cijelosti mogu shvatiti tek pravi fanatici, za nas ostale bit će dovoljno spomenuti da ste i ovaj put u ulozi dobroga momka koji se bori za pravu stvar. Preciznije, jedan ste od boraca Federacije unutrašnjih sustava koji se nasukao na jalov i kamenit svijet poznat jedino po zalihama vrijedne i za ratne napore bitne rudače. To će biti dovoljno da se s vašim suborcima upustite u nemilosrdnu borbu protiv lokalnih pirata iza kojih se, čini se, krije nešto mnogo, mnogo tajnovitije i opasnije... Već samo mjesto radnje sugerira grafičku postavu pa se slobodno pripremite za kamenjar i krš s dobrodošlim dodatkom vodenih površina koje će, nažalost, i ovaj put Mech Warrioru priskrbiti tek prilično tmurna i jednolična polja smrti. Ipak, tome se pokušalo doskočiti brojnim noćnim misijama na kojima je stvarno veliki naglasak, tako da se u cijelu igru ipak progurala neka doza originalnosti. Iako samo borbeno područje ne vrvi raznolikošću i raznovrsnošću, za misije se to nikako ne može reći. Za razliku od originala, gdje je bilo dovoljno *razrokati* nekoliko neprijateljskih ophodnji i završiti nivo, ovdje ćete se morati malo pomučiti jer nivoi variraju od onih u kojima morate pratiti prijateljske konvoje, vršiti ophodnju dubokim usjecima i kanjonima pomoću jetpacka, braniti baze i energetska postrojenje do onih uništavački natrojenih poput anihiliranja cijelih


Nije dobro, stvarno nije dobro...


Moje je ime Đorđe i vrlo sam ljut!

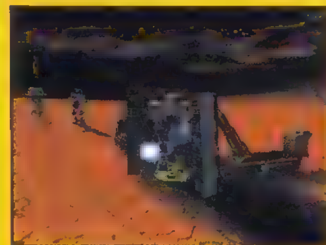
nastamba i golemih kompleksa. Igra je stoga postala mnogo težom i zahtjevnijom jer se svaka misija sastoji od više etapa koje morate prolaziti vrlo promišljeno i obzirno ne želite li završiti kao hrana crvima. To će vas natjerati i na veću mjeru taktičkog razmišljanja koje je ovaj put, hvala dragome Bogu, upareno s kvalitetnijom umjetnom inteligencijom kako onom vaših wingmena, tako i neprijateljskih postrojba. Osim toga, sada ćete češće koristiti svoju pokretnu bazu u kojoj se vrše popravci nužni za uspješno odigravanje igre.
Kompleksnijim misijama dodani su i neki novi detalji poput novih oružja, nekoliko novih robota te štosovi poput reflektora koji probija mrak. Sve ostalo je više-manje isto, no ipak treba imati na umu da je od pojave originala proteklo dovoljno vremena za prosječnog PC korisnika da si malo "nabilda" *hardver*, tako da će cijela igra u ovoj rundi izgledati mnogo bolje i glađe se odvijati. Kad je već o tehničkoj strani riječ, valja napomenuti i poboljšani GFX engine koji se očituje u prisutnosti LighMap tekstura koje će na najbolji mogući način dočarati igru svjetla i sjene pri uporabi brojnih pirotehničkih sredstava. Osim toga, tu je i nova, vrlo kvalitetna glazbena podloga odgovorna za dodatno strujanje adrenalina i stvaranje igraće atmosfere. Šteta je samo što se nisu ispravili neki nedostaci poput tupog interfacea za konfiguriranje mechova koji je i dalje vrlo sterilan i ne baš previše jednostavan.

...ON!

No sve u svemu, ne treba se previše žaliti jer Pirate's Moon donosi dosta novina koje se mogu očekivati od jednog mission diska koji se pak nikako ne smije zamijeniti s čistokrvnim nastavkom za koji se iskreno nadam da će uskoro stići. Stoga, bez obzira na sve možebitne nedostatke koji se vuku otprije, Mech Warrior 3: Pirate's Moon i dalje stoji kao ogledni primjerak za sve robotske igre tog tipa jer se odlikuje vrlo vjernim "simulacijskim" elementima i nikada ne zalazi u vode *arkadaške* razbribrige. U svijetu Shogoa, lošeg Heavy Geara 2 i najnovijeg izdanja ovog igraćeg pravca, Slave Zeroa, to znači vrlo, vrlo mnogo. No ipak ostaje tuga što se ni ovaj put nije mogla dostići ona originalnost i igrivost koja krasi po meni još uvijek najbolju igru tog tipa, Starsiege, jer su autori imali dovoljno dobar engine i dovoljno vremena da potpuno razore svu postojeću konkurenciju. Nema veza, i ovakav kakav je, Pirate's Moon je dovoljno dobar da vam ga preporučim bez ikakve rezerve jer će vam pružiti sate i sate *mechoidne* zabave jedinstvenog tipa. O tome je li vam pametnije prvo odigrati originalnu igru (ako već niste), nije ni potrebno razglabati jer je to ipak proizvod za veterane tog svijeta koji bi početnicima možda bio malo pretežak. Na kraju sveg rečenog ostaje mi tek nada da će konačno doći *the ultimate robot game* koju svi čekamo, a dotad - strpimo se i uživajte u ponuđenom uz slavni *Mech on!* borbeni uzvik.

OPREZNO S MEHOM!

Mech 3 nikad nije bila igra u kojoj se zalijećete glavom kroza zid. Upravo suprotno, uvijek je bilo potrebno dosta taktizirati i oprezno koordinirati svojim jedinicama da bi se postigli željeni borbeni ciljevi. U toj maniri nastavlja i Pirate's Moon, s time da su misije još teže, tako da bi samostalno srljanje u srce akcije značilo sigurnu smrt. Osim toga, obratite i nešto veću pozornost na vašu *Mobile field* bazu u kojoj vršite popravke - nemojte ih ograničiti samo na svoj mech, nego pravodobno popravljate i ostale iz svoje ekipe. Jedino ćete tako proći sve te vrlo dugačke i kompleksne misije u kojima, zapamtite, ne možete snimati status, nego se on automatski zapisuje tek na kraju prijeđene etape.


▲ Auto servis...


▲ Ništa bez vaših suboraca

OCJENA

Mission disk dostojan originala koji, nažalost, ni ovaj put nije uspio ispraviti sve nedostatke te zanimljive igre.

80%

H&D se vraća

HIDDEN & DANGEROUS FIGHT FOR FREEDOM

Ove smo godine bili pocašceni s dosta dobrih naslova koji su dodirivali FPS i bili prilicno uspješni. Jedan od najboljih dobio je mission pack



Močni Panzer

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Illusionsoftworks
IZDAVAČ	Take 2 Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 233, 32Mb Ram, 3D ubrzivač
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64MB Ram, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HIDDEN & DANGEROUS
Orginal koji je vrijedan igranja

RAINBOW SIX
Jedan od najboljih taktičko-akcionih igara danas

NAKON što smo vodili svoje ratnike diljem kugle zemaljske, porobili galaksije, spasili paralelne svjetove i tko zna što još, vracamo se opet na staru dobru Zemlju, i to u doba 2. svjetskog rata, da nastavimo ono što smo poceli u Hidden & Dangerousu - isprašimo Nijemce po *guzi*.

I tako, prošli smo cijelu Europu, vidjeli razaranja, dosta ih i sami prouzrocili, ali s dobrim razlogom. Zanima me, osjecaju li ikad vojnici koji se bore prsa o prsa, što je danas rijetko, recimo da je do 500 m prsa o prsa, grižnju savjesti? Oni su na strani pravde, štite svoje zemlje od napadaca, brane slobodu svijeta, ali mogu li ti razlozi opravdati ubojstvo. Bude li se u znoju, muce li ih nocne more? Vjerujem da im nije lako. Ali važnije je pitanje kako se osjecaju oni koji ih šalju na zadatke. Ali pustimo sad moral i savjest neka spavaju u kutu kao i dosad i krenimo u rat.

Nakon što smo sredili *Švabe* u Hidden & Dangerousu, vracamo se opet vodeci grupicu hrabrih ljudi kroz okupiranu Europu. Sve što je krasilo originalnu igru, krasi i ovaj mission pack.

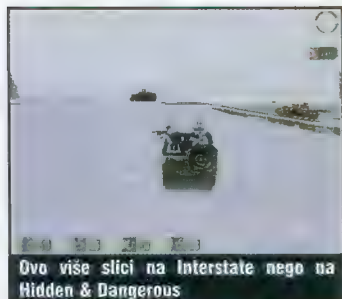
GREAT ESCAPE

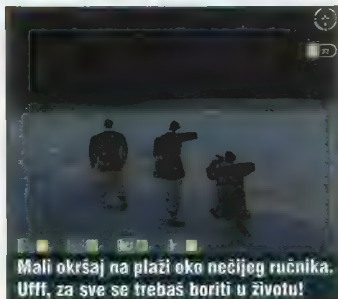
Odmah da se razumijemo na pocetku, ovaj mission pack nece donijeti neke nove fore ili izvesti neki revolucionarni skok. Od njega se to i ne ocekuje. Ono što smo od njega ocekivali, i dobili smo. A to je dobra grafika, odlican zvuk i krasno docaran osjecaj kako je biti u ulozi vojnika iza neprijateljskih crta.

Još uvijek vodite elitne postrojbe SAS-a i operirate iza neprijateljskih crta. Da vam ne bi bilo dosadno, dobili ste 3 nove kampanje koje su malo prekratke, ali ovo je samo mission pack, a ne cijela igra.

Kampanje prati odlican dizajn, pogotovo prvu, gdje vam je glavni cilj spasiti vašeg špijuna koji je radio kao tester tajnog njemackog zrakoplova, bombaredera na mlazni pogon, te usput ukrasti prototip kad ste vec ondje. Ta kampanja ima samo dvije misije, ali cim ih pocnete igrati, docekat ce vas stara dobra atmosfera H&D-a. Igra vas odmah uvlaci u svoj svijet i


Novi mlazni bombarder kojeg vi trebate ukrasti


Ovo više slici na Interstate nego na Hidden & Dangerous


Mali okršaj na plaži oko nečijeg ručnika. Ufff, za sve se trebaš boriti u životu!

I ponovo se borimo protiv Njemaca

odmah baci u akciju jer na vašem putu do slave stoji jedan auto i njemacki general u njem. Po kiši koja pada kao iz kabla i magli brzo trcite do obližnjeg šumarka gdje sa snajperistom cekate vec spomenutog generala skrativši ga za glavu. Nakon toga ukrcavate svog covjeka preobucenog u generala i krecete u tajnu njemacku bazu. Vizualna ljepota nakon prelaska preko mosta ispod kojeg tece nabujali potok, izvirivanje stražarnice visoko iznad zemlje je zapanjujuca. Svaka cast današnjim FPS-ima, ali ovakav osjecaj ne izaziva svaka igra.

U ovom mission packu cesto izmjenjujete vozila, u svakoj se misiji vozite ili u autimima ili na motorima, neki put ih treba ukrasti da bi sve išlo kako treba. Nešto kao u NFS-u.

Jedina zamjerka na dizajn misija išla bi drugoj kampanji koja se odvija po snijegu i ledu, gdje je možda sve napravljeno malo prebijelo. Znam da to cudno zvuci kad je snijeg u pitanju, ali nema tu neke velike raznolikosti u nagibu i boji snjega, tj. snježnih nanosa. Ali ako to zanemarimo, baš taj snijeg pridonosi onom osjecaju velicine kad, lutajuci po šumi, njemacki Panzer izroni iz magle i pocne okretati svoju topovsku cijev prema vama.

Zvuk nije pretrpio velikih promjena, tako da još uvijek slušamo odlicno snimljena puškaranja, krikove i zvukove motora razlicitih vozila. Glazba je ostala u stilu ratnih filmova.

Kako je ovaj mission pack pokupio dosta elemenata iz originalne igre, tj. nije donio gotovo ništa novo, tako je donio i neke greške. Ispravljeni su bugovi koji su znali jako iritirati (primjerice, kad se ucita prijašnja pozicija, vojnici ne lebde u zraku), ali smo dobili neke nove. Jedan od fascinantnijih je pokušaj ulaska u vozilo pokraj njegove gume, obicno stražnje, pri cem vas igra jednostavno odbaci u zrak kojih pet metara i kad padnete na zemlju, doskok vas ubije. Prvo sam mislio da vozilo ima neka tajna oružja kao James Bond, ali nakon dužeg razmatranja vidim da to nije istina i da je rijec o bugu.

Jedan od najozbiljnijih bugova je onaj koji se javlja kad pokušate izaci iz igre. Tu radnju je nemoguce napraviti jer se (barem meni) igra redovito smrzavala i neki put znala povuci i Windowse za sobom. Samo jednom sam bio blagoslovljen da izadem iz igre kako treba bez potrebe za restartom. Slicna stvar se dogada i kad pokušate resetirati misiju, ali rjede.

Sad bi trebao iznijeti kakav zakljucak ili narodnu mudrost. Mission pack kao mission pack. Nema nekih poboljšanja ni nekih lošijih stvari. Ako vam se svidjela originalna igra, onda vas ni ovaj uradak nece razocarati - pristojna zabava u ove zimske dane.

OCJENA

Odličan misision pack, ali bez novosti

82%

HATFIELDS & MCCOYS


Mali Billy McCoy na straži. I ne sluti da su Hatfieldi u blizini



Poza za sjećanje!

Ako tražite dobru igru za mlađeg brata ili sestru - tražite i dalje!

INFO

PROIZVOĐAČ	Lupine Games
IZDAVAČ	ValuSoft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Lupine Games je mlada programerska ekipa osnovana prije dvije godine. Iako dosad nisu izdali nijednu igru, njihov je site uvijek imao dosta posjetitelja. Razlog su tekstovi Geoffa Howlanda kojima poučava mlade programere kako praviti igre. Njihov prvijenac su opisali kao *real-time tactics comedy shooter*, a tema je (za Amerikance) slavna svađa između dviju obitelji iz naslova igre. S ovim i par priloženih slika, igra je već opisana, ali ipak malo pojasnimo ...

Prvo kratka lekcija iz američke povijesti. Svađa je počela šezdesetih godina prošlog stoljeća nakon građanskog rata, Amerika se brzo razvija, a za razvitak i izgradnju potrebne su velike količine drvne građe, što iskorištavaju Hatfieldovi, odlične drvosječe, obogativši se. Normalno, to budi zavist kod ostalih obitelji, pogotovo kod McCoyevih s kojima se i inače svađaju i optužuju oko krađe stoke i svinja (tada su bile vrlo vrijedne). Vrhunac svega je kad se mladi Johnse Hatfield zaljubi u Roseannu McCoy, ali, kao i Romeu i Juliji, zabranjuju im biti zajedno. Roseanna "slučajno" pogiba, Johnse je željan osvete ... I tako, kao u kakvoj meksičkoj sapunici, svađa traje više od trideset godina. Mnogo je ljudi poginulo, bilo je mnogo sudskih procesa, a na kraju svađa ipak završava. Kako? Ništa posebno nije je okončalo, valjda su shvatili da svađom i ubijanjem ništa neće postići.

A zašto sam se toliko raspričao o svađi koja zapravo i nije integralni dio igre? Pa valjda zato što je zanimljivija od same igre. Prvo možete igrati kao Hatfield, a kad prijeđete svih 9 misija možete odigrati 8 misija kao McCoy. Cijela mudrost ove igre je voditi nekoliko svojih ljudi do protivnika, po mogućnosti sleđa, da vas ne vidi, približiti mu se na doseg oružja i pitisnuti desnom tipkom miša na nj. On će jauknuti i odletjeti s ekrana. Nema krvi, nema brutalnih scena. Najbolji dio igre su lijepo napravljene i šarene mape kao u crtiću. Cijela je igra zapravo kao jedan crtić, i to onaj za najmlađe. Postavlja se pitanje: ako su već radili igru za najmlađe, zašto su uzeli ovu temu? Kakvu će pouku izvući djeca iz ove igre?

Mario Bošnjak

OCJENA

Svi stariji od 10 godina mogu smanjiti ocjenu barem za 20 posto.

55%

DRAGON'S CHALLENGE



Ljetne pločice sa morskim motivima


Dvanaest nivoa, tj. početnih položaja

Lako se počinje, ali teško ostavlja

INFO

PROIZVOĐAČ	Expert Software
IZDAVAČ	Expert Software
MIN. KONFIGURACIJA	486DX 100, 8 Mb
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Ako ste po naslovu pomislili da je ovo neka akcijska igra s Bruce Leeom u glavnoj ulozi, prevarili ste se. Brzi refleksi i dobra koordinacija ruke i oka je poželjna, ali većinu ćete vremena provesti buljeći u ekran širom otvorenih očiju pokušavajući ugledati dvije iste pločice. Riječ je naravno o *mah jonggu*.

Postoje tri igre koje su doživjele barem tisuću reinkaracija: *tetris, solitaire (pasijans)* i *mah jongg*. Razlog njihove popularnosti vjerovatno leži u jednostavnim pravilima i velikoj adiktivnosti. Mnogo ih je vjerojatno zato što ih nije teško napraviti pa gotovo svaki budući programer igara počinje s njima ili s nekim sličnim igricama. Iako se na Internetu mogu naći i besplatni primjerci, te se igre dobro prodaju, barem ondje gdje ljudi kupuju originale:). A sad nešto i o samoj igri.

Mah jongg je stara kineska igra s pločicama koja postoji u mnogim varijacijama. Originalna se igra igra u Kini i Japanu, a dvadesetih godina ovog stoljeća prihvaćaju je i Amerikanci dodavši joj nekoliko izmjena. Iznimno je bila popularna među domaćicama koje su je satima igrale ne radeći ništa po kući. Tada nije bilo televizije ni sapunica. Na stol se posloži 144 pločica na jednu hrpicu (mnogo je načina postavljanja tih početnih položaja), a onda se izvlače po dvije iste. Mogu se uzeti samo one čija je cijela lijeva ili desna strana slobodna i nigdje ih ne pokriva gornja pločica. I to je to. Postoje i pločice s godišnjim dobima i cvijećem koje ne moraju biti potpuno iste, nego je dovoljno da su iz iste grupe. Rečeno vrijedi samo za originalne kineske pločice. U toj igri postoji šest različitih pločica: standardne, morske, lovačke, svemirske, s kukcima i sa zastavama zemalja. Nisu zaboravili Hrvatsku. Sve ih možete složiti na dvanaest različitih hrpica na dvadesetak pozadina. Iako se u igri ne mjeri vrijeme, možete uključiti Tournament pa će se mjeriti i vrijeme i bodovi, a opcije Undo, Shuffle, Hint i Reset su isključene.

Za sve ovo neće vam trebati više od pet minuta, a onda igra može početi. Ali oprez! Igra može biti dosta adiktivana, pa se pauza između učenja opasno može produžiti, a da niste ni svjesni. Ipak, nije to igra koju ćete igrati satima, baš je za takve pauze ili ubijanje dosade na poslu.

Mario Bošnjak

OCJENA

Solidna logička igrica tipa *mah jongg*

75%

INFINITE AIR

Ekstremni sportovi nikad nisu dobro prolazili u igricama. Evo još jednog primjera zašto ...



Akrobatsko skijanje. Što više trikova u jednom skoku, više bodova


I ovo bi trebala biti biciklistkinja?

Igra je dobar primjer kako se igre ne prave

INFO	
PROIZVOĐAČ	Pondwiev Productions
IZDAVAČ	L L Bean
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P300, 64MB, 16MB 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Zapravo, ekstremni sportovi su vrlo dobra podloga za arkadne igre. Imaju brzinu, atraktivnost, a različite figure koje se izvode su kao stvorene za štancanje bodova, što je i osnovni cilj u arkadama. Pa zašto onda nijedna igra nije uspjela? Zato što ih uglavnom prave mali proizvođači igara bez velikog budžeta, što uglavnom znači i lošu kvalitetu. Čast nadarenim iznimkama, ali u današnje vrijeme nije dovoljna samo dobra volja, treba i mnogo, mnogo novca.

Tako se i Pondview Productions, mala američka programerska skupina odlučila napraviti igru o ekstremnim sportovima. Ako ne pratite sport, pod ekstremnim sportovima se, između ostalog, smatraju snowboarding, skijanje i utke s mountain bikeom ili BMX-om, ali ne u onoj normalnoj varijanti gdje je cilj samo što prije doći do cilja. Ovdje se pobjeđuje skupljanjem bodova koje zarađujete izvodeći vratolomije u zraku, a vrijeme služi kao interval u kojem trebate skupiti što više bodova.

Kad se odlučite za jednu od četiriju ponuđenih disciplina, birate hoćete li voziti utrku, gdje vozite uglavnom pravocrtno i usput izvodite figure, ili ćete samo izvoditi figure u areni ili, bolje rečeno, u velikom krateru s nekoliko brežuljaka u sredini. Nakon toga birate između dvaju ponuđenih modela igrača za svaku disciplinu, muškog i ženskog. Modeli su u najboljem slučaju na razini onih otprije tri godine i u današnje vrijeme izgledaju očajno... kao i ostatak grafike. Rezolucija može ići i do 1600x 1200, ali to ne znači da će izgledati dobro na višim rezolucijama. Loša grafika bi još nekako i prošla da nije tako zahtijevna. Na preporučenoj konfiguraciji igra će trzati i na nižim rezolucijama. Zvučna podrške gotovo da nema, samo poneki uzvik kad se razbijete. Zaključak: Pondview Productions treba još mnogo učiti o programiranju. Jedino što može izvući igru s ovako jednostavnom temom je dobra i brza grafika, a ova je igra sigurno nema.

Mario Bošnjak

OCJENA

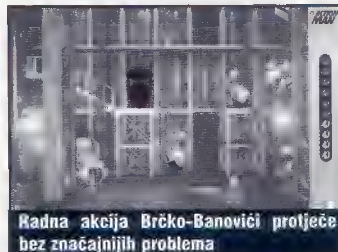
Očajna grafika koja je usput i jako zahtijevna. Igrivost gotovo nikakva.

20%

ACTION MAN: RAID ON ISLAND X



Moje je osobno mišljenje da bi u ovoj situaciji bilo korisno dati gas, ali action man se ne slaže sa mnom


Radna akcija Brčko-Banovići protječe bez značajnijih problema

Najveći vic u svemu ovome je naziv proizvođača. Jeste li spremni? Intelligent Games!!!

INFO	
PROIZVOĐAČ	Intelligent Games
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	?
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

Da je ova igra namijenjena isključivo djeci, jasno je od samog početka. Instalacija ne postoji, igra se izravno s CD-a, nema nikakvih komplikacija, sve je jednostavno, s velikim gumbima itd.

U osnovnom izborniku postoji čak i sekcija u kojoj je moguće odjenuti ili opremiti *action mana* na različite načine i potom ga *isprintati* u različitim pozama. Također, postoji i mali programčić za crtanje da se djeca ne bi osjećala kreativno ugrožena pred svom tom navalom intelektualizma. Sama igra je vrlo jednostavan oblik arkade prilagođen mlađem uzrastu, igra se pomoću miša ili tipkovnice s vrlo jednostavnim i raznolikim načinima kontroliranja i igranja, a ne samo onim klasičnim "naciljaj i pucaj". Misije su prilično raznolike, od brzinskog fotografiranja, gađanja snajperom preko trka na motorima, upucavanja robota do bungee-jumpinga tijekom kojeg skidate uređaje za pranje mozga s pingvinskih glava. Važno je napomenuti da je upravljanje uvijek riješeno vrlo jednostavno i jednodimenzionalno. U većini situacija uglavnom kontrolirate samo kretanje gore-dolje ili lijevo-desno kao kod penjanja po litici, ili samo jednu tipku - kao kad se vozite na motoru i morate saginjati glavu zbog prepreka. Dakle, sve je prilično linearno i bez ikakve dubine ili raznolikosti. Grafika je potpuno 2D i prilično zastarjelog izgleda, što u kombinaciji sa zvukom (nazovibritanski narator i sam *action man* koji mladom igraču stvaraju kompleks veličine stalnim pohvalama njegovom igranju – možda tako nastaju diktatori i političke vođe tranzicijskih zemalja?) i načinom kontroliranja daje prilično neimpresivan rezultat.

Neki će možda reći da sam subjektivan i da ne ocjenjujem igre u skladu s njihovom ciljanom dobnom skupinom, ali osobno smatram da je ovako nemaštovita, nezanimljiva i površno rađena igra ne samo nepoticajna i dosadna, nego i **štetna** za djecu. Dajte im radije Carmageddon, Grand Theft Auto ili koji drugi iz mnoštva edukativnih naslova.

Mislav Matija

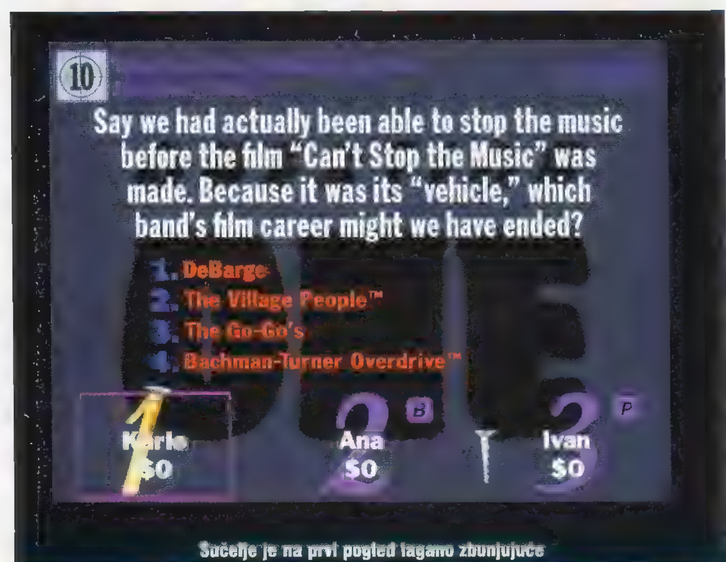
OCJENA

Ako vaše dijete provodi vrijeme igrajući ovu igru, ne krivite me za njegov usporen psihički razvoj: upozorio sam vas na vrijeme.

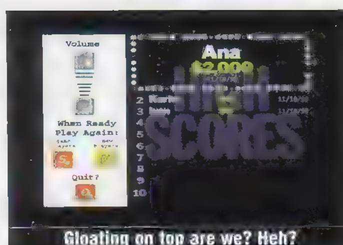
15%

YOU DON'T KNOW JACK: MOVIES

PREPORUKA MJESECA



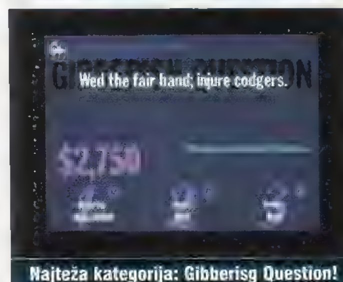
Sučelje je na prvi pogled lagano zbunjujuće



Gloating on top are we? Heh?



Raul: "Ok geniouses are we ready to roll?"



Najteža kategorija: Gibberisg Question!

INFO

PROIZVOĐAČ	Berkley Systems Inc.
IZDAVAČ	Berkley Systems Inc.
MIN. KONFIGURACIJA	PC 486/33, 16 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P133, 32MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	On screen
PLATFORME	PC

Uvijek sam uživao glrdajući kvizove i stoga nikad nisam prežalio kviskoteku. Uvijek sam tražio neki kviz za računala koji bi bio dobar i zabavan, no nije ga bilo - sve dok nisam naišao na You don't Know Jack! Kviz koji je sve moje prijatelje pomeo s nogu svojim šarmom i zabavnošću.

Što je, dakle, You Don't Know Jack: Movies? To je posljednji iz serije Berkley Systems Inc.-a koja je započela prvim interaktivnim kvizom još 1996. godine. Glavna je njegova odlika brojnost viceva i pošalica koja prate pitanja, a jedini razlog što se o You Don't Know Jacku nije još ništa čulo kod nas je to što je na engleskom.

Dakle, Raul će vam objasniti kako što treba stisnuti i zašto, slušajte dobro komentare jer su fantastični. Potom će vas predati voditelju kviza koji će vam objašnjavati kako igrati koji tip igre i što raditi, naravno, zbijajući šale non-stop. Ukratko, kviz ima 6 različitih vrsta pitanja prije kojih idu animirane, vrlo simpatične najave. Svaka vrsta pitanja ima svojih čari no meni je najdraža Jack Atack, gdje morate povezivati pojmove iz različitih filmova s filmovima iz kojih su uzeti. Pitanja su stvarno aznovrsna, što jamči odličnu zabavu, posebice zato što svako pitanje prati poseban komentar.

You Don't Know Jack: Movies je vrhunski kviz koji sadrži svakojakih šala i pošalica i idealno je riješenje kad troje ljudi ne zna što bi sa sobom. Nadajmo se da će se serija ovih fantastičnih kvizova nastaviti, da će izlaziti novi nastavci na zadovoljstvo svih nas. I ne zaboravite: "*You Don't Know Jack!*."

Karlo Kolar

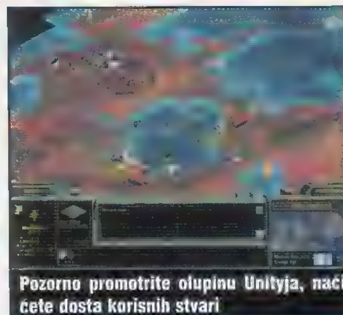
OCJENA

U svakom pogledu odlična igra, ispunjena humorom i dosjetkama, svakako vrhunac interaktivnih kvizova današnjice.

97 %

SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE


Na prvi pogled nema velikih promjena u igri


Pozorno promotrite olupinu Unityja, naći ćete dosta korisnih stvari

INFO

PROIZVOĐAČ	Firaxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16MB, 2MB, Grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32MB, 4MB Grafička
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Serial link
PLATFORME	PC

Koncem siječnja dobili smo, konačno, na opis jednu od najiščekivanijih igara svih vremena. Pogađate, bila je to nova Sid Meierova umotvorina, prvi i jedini službeni nastavak danas već legendarne Civilizacije nazvan Alpha Centauri. Nije prošla ni godina, a već smo dobili i mission pack za nju, Alien Crossfire

Prisjetimo se ukratko priče Alpha Centaurija: 2060. mala je skupina kolonista napustila Zemlju na svemirskom brodu "Unity" želeći kolonizirati planet u sustavu Alpha Centauri. Tijekom puta izbio je sukob, podijelivši koloniste na različite frakcije koje su uspješno stigle na planet i započele borbu za prevlast. Kako se u sve to uklapa Alien Crossfire? pitate se. Po uvodu bi se dalo zaključiti da se radnja događa nakon stabilizacije odnosa među frakcijama, kad izbijaju samo manji sukobi zbog resursa. No, dogodilo se nešto nepredviđeno: nakon žestoke borbe uništena su 2 lutajuća protivnička izviđačka broda te u kapsulama za spašavanje, kojeg li slučaja, stižu na vaš planet. No, kako su se te dvije rase zarekle na međusobno uništenje, iznenada su se stanovnici planeta našli između dviju vatri.

NOVOSTI

Kao i svaki drugi mission pack, i ovaj bi trebao produljiti igrivi vijek igri, a proizvođačima donijeti još novca. Očekuje vas 7 novih frakcija, 5 ljudskih i 2 izvanzemaljske, 7 novih tehnologija za otkrivanje, 2 nove domaće životinje (da, mind wormsi su dobili društvo), a da biste što lakše izašli na kraj s njima, na raspolaganju vam je 5 novih oružja i 4 tipa oklopa. Ubačen je još jedan način pobjede (dakako, ako igrate s alienima): prvo napravite Singularity Beacon, a potom pozovete pojačanje neka vam pomogne uspostaviti potpunu dominaciju na planetu. Tu je još i editor frakcija, vrlo zanimljiv i intuitivan, pa više niste ograničeni samo na standardne frakcije - ako vam se ne sviđaju, napravite svoju. Igra je pretrpjela još neke sitnije inovacije, ali njih ćete morati sami otkriti. Grafika, zvuk i igrivost su na istoj razini kao i u prvom dijelu pa ih i ne treba posebno izdvajati.

Ukratko, igra je zadržala sve dobre osobine svog prethodnika, neke su sitnice dorađene i dodani su novi scenariji. Sve u svemu, zadovoljavajuće, ali se nismo mogli oteti dojmu da su autori mogli ponuditi i više.

Alan Graf

OCJENA

Vrlo dobar dodatak, ali je moglo i bolje...

84 %

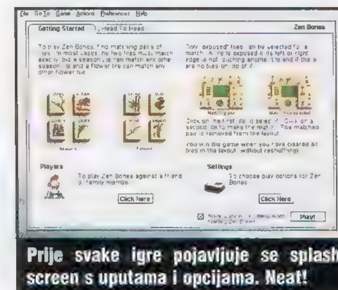
HOYLE BOARD GAMES

Žalite li za vremenima kad ste s prijateljima igrali igre na ploči, smijali se, pričali viceve i dobro se zabavljali, zaigrajte ovu igru, ona će ih oživjeti!



Sučelje je na prvi pogled lagano zbunjujuće


Lijep pristup igranju daje čar ovoj igri


Prije svake igre pojavljuje se splash screen s uputama i opcijama. Neat!

Mah Jongg is training for your brain, play it and prosper

INFO	
PROIZVOĐAČ	Sierra
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	PC 486/66, 8 MB, VGA
NAŠA PREPORUKA	P133, 16MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

Iako vam se možda čini da je vrijeme igara na ploči prošlo i da bi u ovo digitalno doba trebalo zaboraviti na njih, Sierra dokazuje da nije tako - jednostavnost i igrivost igara poput, primjerice, backgammona ili reversija nije lako prestići gomilom grafike i pucanja.

Hoyle Board Games nudi četrnaest najpopularnijih igara s ploče (primjerice, potapanje brodova, domino, šah, yact i dr.) od kojih se čak jedanaest može igrati preko neta. Sierra vam nudi priliku da se zabavite i upoznate neznance s drugog kraja svijeta, ali ni oni koji nemaju pristup Internetu ne trebaju očajavati - AI je dovoljno dobar da pruži zadovoljstvo igre. Ne zaboravite ni to da je neke igre moguće igrati u više igrača, stoga kad vam dođu prijatelji, okupite se oko monitora i uživajte.

Hoyler paket igara zadovoljava visoke standarde i svojom raznovrsnošću jamči dobru zabavu igračima različite dobi i igraćeg iskustva. Posebice veseli jednostavnost konfiguriranja; naime, ovo je pravi paket i za početnike i za prekaljene igrače.

Karlo Kolar

OCJENA

Hoyle Board Games je komplet društvenih igara, a njegova ga jednostavnost čini odličnim izborom za svakog igrača.

87%

HOYLE CARD GAMES



Internet spajanje je jednostavno. Jedan klik i sve je gotovo!


Bridge, neki kažu kraljevska igra, hmmm...


Memory kao kartaška igra, čudan izbor, ali ipak lijepo

INFO	
PROIZVOĐAČ	Sierra
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	PC 486/66, 8 MB, VGA
NAŠA PREPORUKA	P133, 16MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

Sierra se, čini se, sve više okreće Internet tržištu - nakon godina stagnacije izbacila je, konačno, pravi online paket kojim će biti zadovoljan svaki kartaški zaljubljenik. Lijepa grafika i dobar zvuk daju mu privlačnost koja je nedostajala tolikim drugim kartaškim kompletima.

Hoyle Card Games je komplet od četrnaest kartaških igara u kojem ćete, između ostalih, naći igre poput bridgea, pokera, pasiansa, heartsa, spadesa i drugih. Čak sedam od njih moguće je igrati online protiv protivnika iz cijelog svijeta različitih razina znanja i iskustva.

Cijeli je paket složen vrlo intuitivno i jednostavno, iz svakog se detalja vidi da je namijenjen jedino zabavi. U vrlo lijepo osmišljenom izborniku moći ćete izabrati kartašku igru po izboru i zaigrati je protiv nekog od 10 ponuđenih AI-ja ili pritisnuti na Internet opciju i igrati preko besplatnog World Opponent Networka. Sve je upakirano u dopadljivu grafiku koju možete mijenjati po volji i začinjeno glazbenim temama. Svaki AI ima svoj karakter i glas kojim vas provocira ili vam čestita na dobroodigranom potezu, što pojačava atmosferu igre. Hoyle Card Games je paket namijenjen doslovce svima koji u trenucima dosade ne znaju što bi sa sobom, a nemaju ni vremena, ni živaca za neku strategijsku ili arkadnu igru. Ovo je zasigurno najbolji komplet kartaških igara na tržištu i svakako ga preporučujemo.

Karlo Kolar

OCJENA

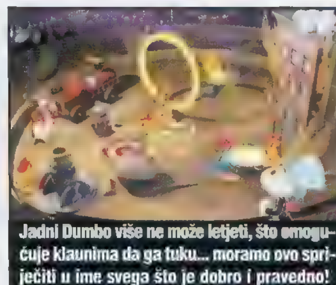
U cijelini, paket je odlično napravljen, sadrži mnoštvo igara, dopadljive efekte, jednostavno je instalirati i igrati.

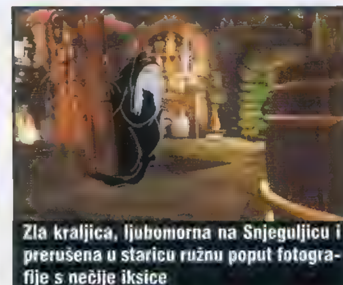
85%

DISNEY'S VILLAINS' REVENGE

Umjesto za izdavanje igre utemeljene na određenom animiranom ili igranom filmu, Disney se ovaj put odlučio za igru sastavljenu od nekoliko manjih dijelova temeljenih na svojim ranijim ostvarenjima


Suprotno očekivanjima, priču o Petru Panu smo na računalu doživjeli već drugi put: amigaši će se sjetiti monkey-islandovske avanture Hook


Jadni Dumbo više ne može letjeti, što omogućuje klaunima da ga tuku... moramo ovo spriječiti u ime svega što je dobro i pravedno!


Zla kraljica, ljubomorna na Snjeguljicu i prerušena u staricu ružnu poput fotografije s nečije iksice

INFO

PROIZVOĐAČ	Disney Interactive
IZDAVAČ	Disney Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Obično odmah po predstavljanju svakog Disneyjevog animiranog filma doživimo i objavljivanje istoimene igre. Razina uspjelosti tih igara je prilično varirala, no financijski uspjeh nikad nije izostao, kao ni kod ostalih, pa i najbanalnijih, pratećih promotivnih proizvoda kao što su igračke, majice, slikovnice i slično. A to je upravo i bila svrha svih njihovih proizvoda: promocija filmova i pokušaj dodatne zarade temeljene na uspjehu istih. Ovaj put, međutim, Disney je stvorio igru radi igre same. Riječ je o prilično neobičnom arkadno-avanturističnom naslovu sastavljenom od nekolicine manjih igara namijenjenom, dakako, ponajviše najmlađima. Koliko je realizacija kvalitetna ovisi ponajviše o vašoj dobnoj skupini...

Jedne večeri, dosađujući se u svojoj sobi, vaš lik začuje čudan glas. Pobliža istraga otkriva da je riječ ni više ni manje nego o popularnom Disneyjevom Cvrčku koji očito te večeri nije imao drugog posla pa vam je došao čitati priče iz Velike Disneyjeve knjige. Nažalost, to mu je ubrzo dosadilo pa se odlučio malo poigrati istrgnuvši stranicu sa sretnim završetkom iz svake priče, što se nije pokazalo dobrom idejom jer su sada zlikovci dobili priliku stvoriti alternativne završetke, nimalo povoljne za stranu dobra. Tu uskačete vi: uz pomoć Cvrčka morate zaustaviti zlikovce - spasiti Dumba iz cirkusa u kojem ga iskorištavaju, poraziti kapetana Kuku prije nego uspije prvi put pobijediti Petra Pana, spraviti čaroliju za stvaranje princa koji će poljubiti Snjeguljicu i time je spasiti od sigurne smrti te spojiti Alisino (Alisa u zemlji čudesa) obezglavljeno tijelo s pripadajućom mu glavom.

GOOD CLEAN FUN

Dakle, igra se sastoji od četiri dijela međusobno potpuno nezavisna. Možete ih rješavati bilo kojim redoslijedom pa čak i simultano, što nam se naročito svidjelo. Žanrovsku bi pripadnost bilo doista teško odrediti jer su svi dijelovi vrlo različiti, do te mjere da im je nemoguće naći bitnijih dodirnih točaka osim priče koja ih povezuje. Ipak, moguće je donekle definirati da su priče o Snjeguljici i Dumbu žanrovski bliže avanturi, dok one o Alisi i Petru Panu više naginju arkadi. Dob ciljne skupine igrača je prema tome više nego očita: budući da je manjoj djeci teško održati koncentraciju na radnju jedne te iste priče, ovdje imamo četiri potpuno različite podigre i četiri potpuno različita načina igranja. Također, valja istaknuti da su sve četiri igre radnjom potpuno linearno usmjerene prema cilju, bez ikakvih digresija i podepizoda. U epizodi s Dumbom morate organizirati sve dijelove cirkuske predstave namještajući različite rekvizite na različite načine sabotirajući klaune koji maltretiraju Dumba. Kod Alise slijedite njen glas i tražite je kroz labirint usput se boreći protiv oblačića dima (?) koji vas napadaju. U Snjeguljičinoj epizodi morate od različitih sastojaka, slijedeći upute iz knjige čarolija, napraviti čaroliju za stvaranje princa, a u epizodi s Petrom Panom, koja je najarkadnija, najkraća i najzabavnija od svih, mačevat ćete se s kapetanom Kukom i njegovim gusarima i tako spasiti Petra Pana. Kao što vidite, sve su epizode prilično jednostavne, i kratke. Osim kratkoće, problem je tehnička izvedba: osim što bugovi nisu nikakva rijetkost, igra zahtijeva da pri svakom pokretanju ručno promijenite rezoluciju desktopa na 640*480 ili neće raditi preko cijelog ekrana (???). Grafički, igra se sastoji od 3D i 2D dijelova: dok su oni 2D, crtani rukom, sjajni, 3D dijelovi koji su, nažalost, bez potpune slobode kretanja - temelje se na hotspotima i nisu toliko kvalitetni. Kao i u slučaju Arcade Frenzyja, druge Disneyjeve igre u ovom broju, i ovdje je riječ manje-više o hrpici nepovezanih mini igara povezanih prilično tankom logičnom niti. Ipak, izvedba je ovdje više nego pristojna, a nekom klincu će cijela stvar po svoj prilici biti i vrlo zabavna. U tome i leži problem: ako imate više od 12 godina, Villains' Revenge će vam biti isto toliko zabavan koliko i čitanje slikovnice, a čak će se i najmlađima učiniti pretjerano kratak.

Ova će igra zainteresirati samo djecu i to ne skriva, za razliku od većine ostalih Disneyjevih proizvoda

Mislav Matija

OCJENA

Vidi se da je riječ o na brzinu napravljenoj igri, ali ako imate dijete/nećaka/mlađeg brata koji voli Disneyjeve crtiće, iskreno preporučujemo.

67 %

ROLLERCOASTER TYCOON ATTRACTIONS

Tko kao malo dijete nije volio luna-parkove, sve one super vlakiće i ostale slične uređaje namijenjene jedino zabavi? Postanite i vi ponosnim vlasnikom luna-parka


Dakle, svi vi hrabri ljudi, samo 3 dolara po glavi. Kupite, kupite.


Weeeeeeee, Wooooooe


Tko me je prevario, pa ovo je za penziće?!


A sad vjetar u kosi i doljeeee.

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 MB, 1MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Rollercoaster Tycoon Attractions je expansion disk fantastičnog Rollercoaster Tycoona koji donosi obilje novotarija za vašu "staru" igru kako bi je ponovno učinio zabavnom i novom. Ljudi is Microprosea su se i ovaj put potrudili ponuditi vam lijep i igriv paket.

Rollercoaster Tycoon je igra koja vam je davala mogućnost izgradnje cijelog luna-parka baš onakvog kakav ste si uvijek željeli. Luna-park s opasnim petljama i nezaboravnim spustovima koje bi vaši posjetitelji pamtili dok su živi ili pak sa simpatičnim i razigranim klaunovima i potpuno bezopasnim "vožnjama" koje nude zabavu i smijeh.

Ovaj expansion disk kreirao je Chris Sawyer, čovjek zaslužan i za samu igru, a izdan je u dvije inačice. U Europi se zove Attractions, dok u Sjedinjenim Američkim Državama izlazi pod nazivom Corkscrew Follies Expansion Pack. U njem možete naći i neke nove povjesne vlakiće kao što su Virginia Real i Side Friction Rollercoaster, ali i najnovije strojeve tipa Steel Twister Roller Coaster. Usto, expansion disk sadrži i nove kulise za vaš luna-park, tako da sad možete smjestiti svoj rollercoaster usred džungle ili u jurski park. Uza sve ostalo, expansion disk donosi i 25 novih scenarija gdje možete iskušati svoje menadžerske sposobnosti.

Rollercoaster Tycoon Attractions je odličan expansion disk koji svaki vlasnik Rollercoaster Tycoona mora imati u svojoj zbirci jer će zasigurno udahnuti novi život toj staroj igri. A onima koji nemaju originalnu igru preporučujem neka je nabave jer je to zasigurno vrhunac u "Tycoon" seriji igara.


Ah, moraju i mala djeca nekamo, zar ne?

WOW I think I want to go again, that loop was... WOOOOO - words of satisfied customer

OCJENA

Rollercoaster Attractions je expansion disk koji udahnjuje novi život vašoj staroj igri.

95%



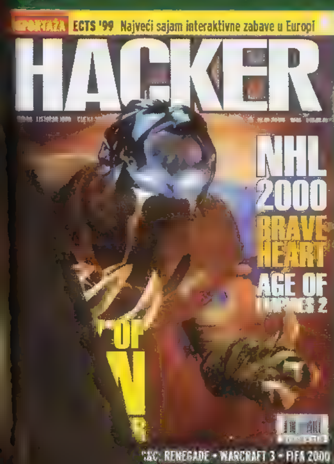
Čestit Božić i sretnu Novu godinu svim poslovnim partnerima i čitateljima od srca želi redakcija Jedinog Časopisa S Kojim Se Igra

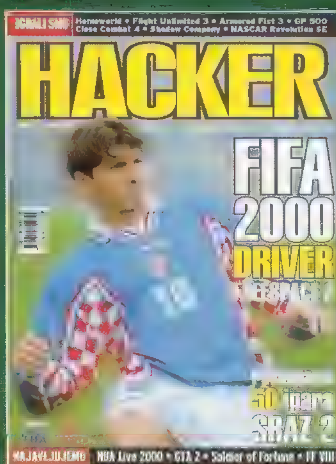
ČESTITKA HORNED REAPERA

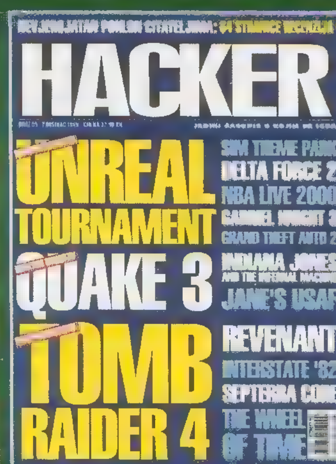
"Ugodan i miran
Božić i Novu godinu
želim svim recenzentima
i kokošima..."



Sljedeći broj Hackera potražite kod svih prodavača novina krajem siječnja 2000.

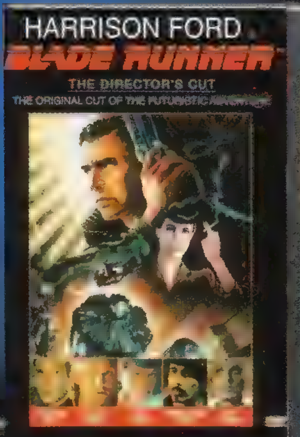






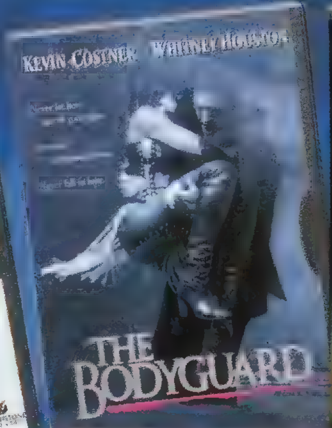


DVD VIDEO ™

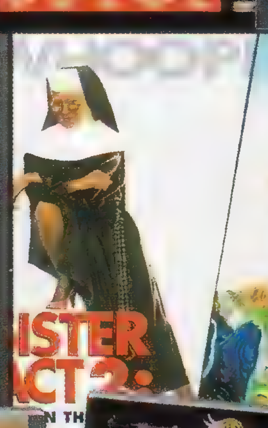




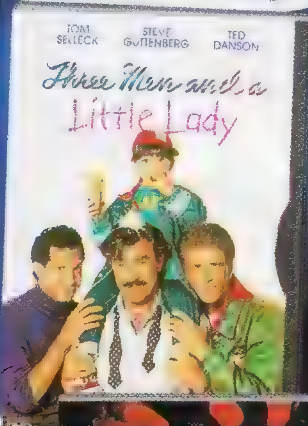


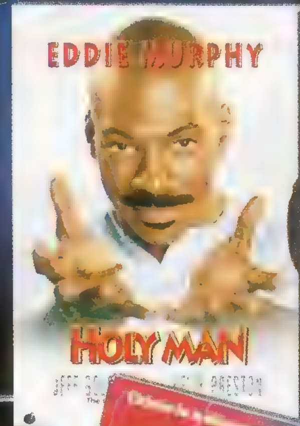


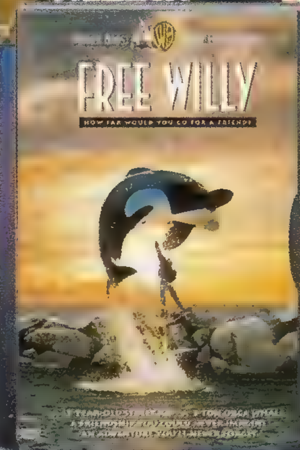








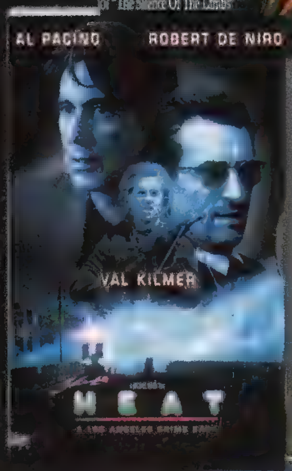


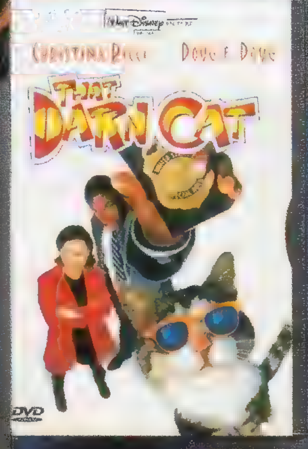












ISSA

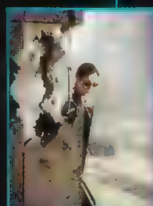




BOŽIĆNA NAGRADNA IGRA

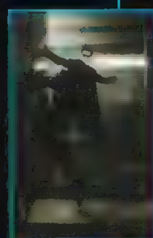
Issa Film & Video i Hacker vam poklanjaju

10matrixDVD-a




10x



Hrvatske inačice Matrix DVD-a idu u prodaju TEK NA USKRS! Zasad će se samo iznajmljivati u videotekama. Znači - **EKSKLUZIVNI POKLON!**
DVD izdanje izlazi prije VHS-a!

kako sudjelovati? pošalji dopisnicu s nagradnim kuponom i svojim podacima [ime/prezime/adresa/telefon] na našu adresu:
Janus press
za nagradnu igru **matrix**
majstora radonje 10
10000 Zagreb







matrix
nagradni
kupon

Top10filmova1999.

Kao dokazani ljubitelji sedme umjetnosti, odlučili smo sastaviti Top 10 najboljih kino-filmova. Za razliku od top ljestvica koje se temelje na podacima o utržku na box-officeu, naša top ljestvica je rezultat zasjedanja i argumentiranog svađanja nakon kojeg smo suglasno zaključili da se, za razliku od filmskih kritičara, palimo na specijalne efekte i skupe glumce te smo im samim time dali veću težinu. Šalu na stranu, predstavljamo vam izbor od 10 najboljih filmova koje je hollywoodska tvornica snova izbacila tijekom godine.



Priča Matrixa može, u stvari, biti zapanjujuće istinita. Keanu Reeves se Matrixom definitivno vraća u velikom stilu, a u filmu još upoznajemo kanađanku Carrie Ann Moss i upečatljivog Laurencea Fishburnea. Matrix je pokazao da je moderno urbano informatičko društvo bliže budućnosti nego daleki idilični dio svemira Ratova zvijezda. Film se kod nas već pojavio na VHS-u, a DVD premijera se očekuje tijekom Uskrsa. U svim zemljama gdje je izašao, Matrix je zasjeo na prvo mjesto po prodaji, a radi se i o najprodavanijem DVD-u svih vremena.



Ne, nije prvi. O ovom smo filmu napisali sve. Lucas se iz zanesenog filmaša pretvorio u istančanog biznismena koji je na Epizodi I. zaradio više love nego svi Hrvati protekle godine. Skoro.



Ovaj film se još nije pojavio u kinima, a pitanje je i hoće li. Redakcija je preko Interneta naručila DVD inačicu filma i, odgledavši ga, jednoglasno zaključila: nikad više ne idemo noću u šumu. Naime, ovaj psihotriler je toliko uvjerljiv da su mnogi Ameri pomislili kako je priča o trojici studenata koji idu u šumu snimati dokumentarni film da bi nestali i za sobom ostavili samo film koji je svjedočanstvo strašnih događaja koje su preživjeli istinita (mada nije). Definitivno za punit' gaće.



Nastavak sage o šašavom, ženama neodoljivom, Powersu. Film je prepun plitkih seksističkih fora, kiča i seksualnog *innuenda* te je upravo zato doživio golem uspjeh u svijetu. Multipraktik Mike Meyers nastupa u dvostrukoj ulozi, Austina Powersa (u jednom trenutku dvostrukog) i doktora Evila. Hurleyevu, za koju se ispostavilo da je fembot, zamjenjuje *American* (roller) *Girl* - Heather Graham.

GLUMCI KOJI OBEĆAVAJU



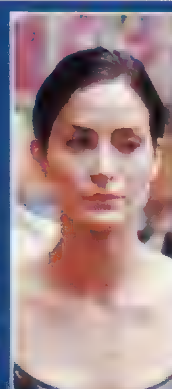
Natalie Portman
nada godine

▸ Od Leona do Star Warsa. Ova mlada glumica mnogo obećava. Zapamtite to lice jer ćete ga se još nagledati.



Keanu Reeves
comeback godine

▸ Pad Keanu Reevesa počeo je s Johnny Mnemonicom, futurističnim cyber SF-om. A comeback mu se dogodio upravo u istom žanru, samo što je sada cyber Internet zamijenjen Matrixom. Sudbina definitivno ne funkcionira bez ironije.



Carrie AnnMoss
cyberkoka godine

▸ Carrie je svoju medijsku premijeru doživjelau seriji imena Matrix na kanadskoj televiziji - opet ironija! U filmu ona dolazi kao prva prava cyber heroina 21. stoljeća.



Posljednje djelo velikog Kubricka koji nas je napustio ove godine. Nicole Kidman i Tomu Cruiseu, bračnom paru u stvarnom životu, dopušteno je na platnu proživjeti sve svoje seksualne maštarije.



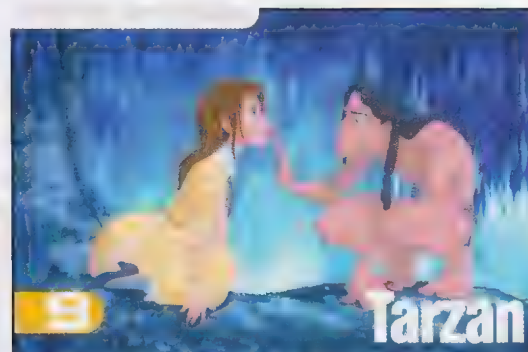
Iako su ga mnogi proglasili blijedom kopijom Truman Showa, film zapravo posjeduje znatno veću dubinu i daleko je bliskiji svijetu u kojem živimo. McConaughey, Elfmanica, Harellson i Hurleyeva daleko su nam privlačniji nego Truman.



Pierce se odlično snašao u Bondovoj ulozi i treći nas put zaredom razveseljava ubijajući *bad guyse*, spašavajući svijet i zavodeći prekrasne mačke. Što se nas tiče, Bond je opća kultura, iako će ga zlobnici prozvati dvosatnom reklamom.



Mnogo dinamike, skupa produkcija, i specijalni efekti koji vas natjeraju da se zapitate: "Ma kako li su to, k vragu, napravili?" Dodatno uzbuđenje postiže se čestom uporabom *Bu!* efekta i zvukom od kojega vam se na momente ledi krv u žilama.



Prva animirana verzija priče o čovjeku-majmunu. Ovaj Disneyev crtić podiže kvalitetu animacije za jednu stubu. Svoje su glasove likovima posudili neki od najpoznatijih glumaca: Minnie Driver, Glenn Close i Rosie O'Donnel.



Cruel Intentions remake je legendarnog filma *Dangeours Liasons* preseljen u naše doba. Film nas provodi kroz svijet razmaženih njujorških srednjoškolaca baveći se njihovim prenemaganjem, manipuliranjem i zagorčavanjem tuđih života.

GLUMAC GODINE

Ewan McGregor

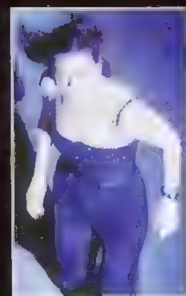
Afirmirana je pozicija ovog mladog glumca među najvećima kada je izabran za Obi-One Kanobija u Epizodi I. Njegov put do slave nije bio ni brz ni lagan, ali je popločan mnogim uspješnim uracima, većinom indie (nezavisne, manjebudžetske) produkcije.

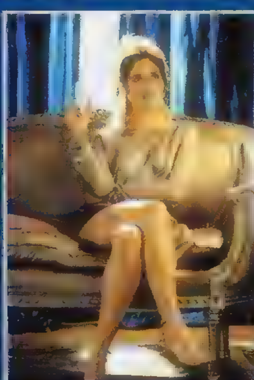


GLUMICA GODINE

Catherine ZetaJones

Od tv karijere u *Dražesnim pupoljcima svibanjskim* u zvjezdano filmsko nebo lansirao ju je *Zorro*, a ove je godine svoj status zvijezde potvrdila nastupom u *Klopci* (Entrapment) s legendarnim Sean Conneryjem te u nešto svježijem i strašnijem *The Hauntingu*. Od *sexy sidekick* uloge u *Zorrou*, Zeta Jones prerasla je u zvijezdu čija pojava mami ljude u kina.





SarahMichelle Gellar

cyberkoka vampireslayerica

Od manjih uloga u horrorima, gdje redovito biva zaklana (Scream 2, I Know What You Did Last Summer), preko TV serije do modernog remakea "Cruel Intentions". Vjerujem da je mnogima slabo poznata, no preko velike bare svi su poludjeli za njom. Slavu je postigla glumeći Buffy, ubojicu vampira u TV seriji napravljenoj po istoimenom niskobudžetskom filmu iz 1992.

RadeŠerbedžija

holivudska zvijezda



Ovaj legendarni hrvatski glumac prva je prava hrvatska holivudska zvijezda. Dosad smo ga mogli vidjeti u filmovima kao što su *The Saint i Mighty Joe Joung* u kojima je glumio glavnog negativca. Prave poslastice od filmova s Radom tek dolaze. Što kažete na naslove *Eyes Wide Shut* ili *Stigmata* koji uskoro stižu u naša kina. A u postprodukciji trenutačno su *Nemoguća misija* 2(000) te *Space Cowboys* u kojem se pridružuje najvećim zvijezdama zrelije generacije, Tommy Lee Jonesu, Donaldu Sutherlandu i Clintu Eastwoodu.

Matrix Vizija

Svi su očekivali da će 1999. u filmskom svijetu proći u znaku nastavka najveće filmske franšize svih vremena tj. Lucasove "Fantomske prijetnje". No, titula filma godine definitivno pripada Matrixu, filmu koji je ujedinio sve koji tijekom filma vole i razmišljati o sadržaju u jedinstvenom zaključku. "Pa to je moguće!" Kako su stvoreni neki od najspektakularnijih efekata u filmovima uopće? Zašto je Matrix postao omiljena meta skupljača filmova? Koliko je naš zanos Matrixom individualna percepcija, a koliko stvarnost?

PERCEPCIJA

Matrix je bogat simbolikom. I film i virtualni svijet. Krcat. Višestrukim proučavanjem otkrivate svu detaljnost i razrađenost svake pojedine scene. Je l' tako Chris? Matrix neki percipiraju kao *blockbuster*, a drugi kao kultni film. Filmom su postavljena mnoga pitanja. Na neka je odgovoreno, a na neka su odgovori samo nagoviješteni i zagolicana je mašta gledatelja. Stanite načas i razmislite malo: zašto Matrix ne bi mogao biti stvaran? Zar vam se nikada nije dogodio *déjà vu*? Niste li većinu vremena zaokupljeni trivijalnim životnim stvarima i mozak vam nema vremena razmahati se u vezi nekih temeljnih pitanja postojanja? Zašto postojimo? Kako bismo hranili neko više biće - odgovor je vjerojatan kao i bilo koji drugi. Možda je čak riječ o biću koje smo sami stvorili...

STVARNOST

Ideja. Akcija. Neraskidiva veza sa stvarnošću u kojoj živimo. Ideja. Matrix. Ljudi su baterije, a sudbinu su si zapečatili sami uskrativši moćnim strojevima sunce. Izvor života. Strojevi su morali potražiti alternativni izvor energije. Našli su ga u ljudskim tijelima. Nastaje Matrix, simulirani svijet vrhunca ljudske civilizacije Đ1999. godine. Upravo ovaj trenutak. Riječ je tek o opširno razrađenom skupu podražaja koji održavaju mozak baterije aktivnim kako bi se iz elektroimpulsa mogla ekstrahirati struja. Borcima protiv Matrixa pojavljuje se mitološko stvorenje. Osoba koja po želji može mijenjati stvari unutar digitalnog svijeta, osoba koja nije okovana njegovim zakonima. Stvara se pokret otpora. Moćna proročica nagovješćuje dolazak nasljednika mitološkog borca za "stvarnost". Je li Neo zaista The One? Hoće li ljude povesti u slobodu koja se mnogima čini prilično dalekom od savršenog svijeta Matrixa.

MATERIJALNO

Odmaknimo se od Matrixove bliskosti ili vjerojatnosti stvarnosti. Matrix je po zaradi jedan od najvećih filmskih uspjeha godine. Na DVD tržištu jednostavno je otpuhao konkurenciju. Od prve otisnute serije od milijun i pol kopija prvog je tjedna prodano 780 000, što ga je učinilo najuspješnijim DVD filmom godine. Prvih petnaestak dana još su vodili Blade, Armageddon i Lethal Weapon 4, no uskoro su dostignuti, i prestignuti. Uspjeh DVD izdanja itekako ovisi o kvaliteti filma, no Matrix je pokazao da i dodatni sadržaji igraju značajnu ulogu. Pridružite nam se kroz specijalni članak "DVD - dan poslije" u opširnom prikazu dodatnih specijalnih mogućnosti koje se nalaze na Matrix DVD izdanju.

CYBER

Za dočaravanje svijeta toliko različitog od današnjeg (a opet u neku ruku istog?) braća Wachovski poslužila su se znanjem Johna Gaeta, vode kalifornijske tvrtke za specijalne efekte Manex. U lepezi specijalnih efekata najviše su pozornosti privukle sekvence gdje se glavni likovi zamrzavaju u letu, a kamera ih obliječe, to je tzv. Flo-mo tehnika koju su braće Wachowski nazvali Bullet Time po prvoj ikad tako snimljenoj sceni u kojoj lik izbje-

Ako nešto percipiramo, znači li to automatski da je i svarno? Gdje je granica percepcije i početak mašte?

KOLEKCIONARSTVO

Nakon haranja Matrixa po domaćim kinima na redu je videotržište. Matrix se na dotičnom pojavljuje u siječnju. Diljem svijeta DVD i VHS inačice filma puštene su u prodaju te postaju dostupne videotekama. Prodaja DVD inačice Matrixa nadmašila je VHS. Matrix DVD je najbolje producirani DVD dosad. Po mišljenju kupaca, naravno. Slika i zvuk su na gornjoj granici dometa DVD-a, no prava poslastica su dodatni sadržaji kojima je disk uistinu krcat. Tko se god smatra kolekcionarom DVD-a posjeduje ovaj disk ili će ga posjedovati onog časa kad se pojavi na lokaliziranom mu tržištu.



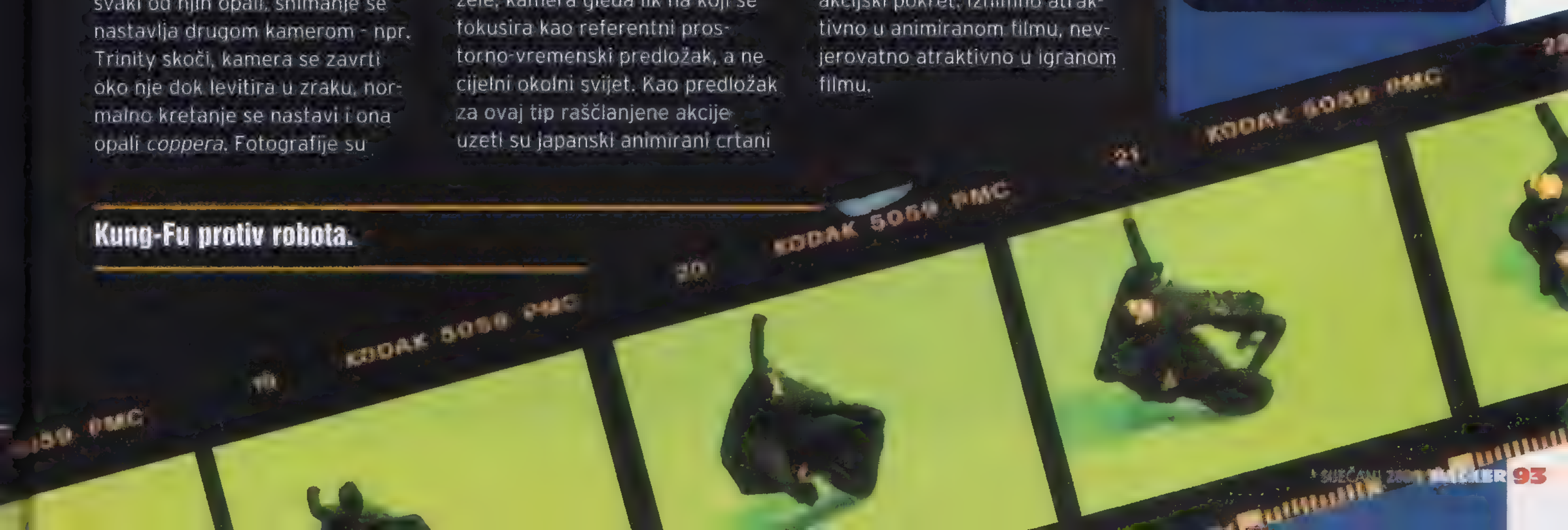
TRILOGIJA

Golemi uspjeh Matrixa iznjedrio je potpisivanje ugovora za još dva filma stvarajući tako trilogiju. Jedan *prequel* i jedan *sequel* trebali bi se paralelno snimati u australskim studijima. Stvaralačka bi ekipa trebala ostati manje-više ista, a bužet će, sigurni smo, biti daleko veći. *Storyboard* za preostala dva dijela trilogije izradio je poznati crtač stripova Geoff Darrow po scenariju braće Wachovski. Je li film došao do trenutaka gdje se mogu zaboraviti Ratovi zvijezda i preuzeti nova mantra?

gava metak u letu. U procesu se rabe dvije kamere i velik broj fotoaparata, zajedno povezanih. Prva kamera snima kadar dok ne odlučimo započeti ekstremno usporeno kretanje lika (snimanje bi odgovaralo otprilike brzini kamere od 20 000 sličica u sekundi). Nakon nje red je na fotoaparatima postavljenim po zamišljenoj putanji kamere, a kad svaki od njih opali, snimanje se nastavlja drugom kamerom - npr. Trinity skoči, kamera se zavrti oko nje dok levitira u zraku, normalno kretanje se nastavi i ona opali *coppera*. Fotografije su skenirane i prebačene u računalo koje ih slaže slično kao kod animiranog filma. Na kraju se trud itekako isplati jer je kretanje likova savršeno "prirodno", mogu ubrzavati ili usporavati koliko žele, kamera gleda lik na koji se fokusira kao referentni prostorno-vremenski predložak, a ne cijelni okolni svijet. Kao predložak za ovaj tip raščlanjene akcije uzeti su japanski animirani crtani filmovi (anime). Anime rabi "fiziku raščlanjivanja" - prekida i raščlanjuje akciju na niz komponenti dopuštajući da ti elementi budu kontrolirani kako bi izgradili najdramatičniji i najdinamičniji akcijski pokret. Iznimno atraktivno u animiranom filmu, nevjerovatno atraktivno u igranom filmu.

Neo - anagram od The One. Je l' sad kužite

Kung-Fu protiv robota.



Patrik Pencinger

DVD Dan poslije

Od domaće premijere DVD-a, Digital Video/Versatile Disca, kao videoformata prošlo je otprilike 18 mjeseci. Kako su se otad stvari razvijale i kakva je budućnost DVD-a u Hrvatskoj? Što se događa s DVD-om u ostatku svijeta? Sve u svemu, tehnologija je uznapredovala za nekoliko stuba, neke su početne zapreke riješene i stvar se kreće naprijed - punom parom...



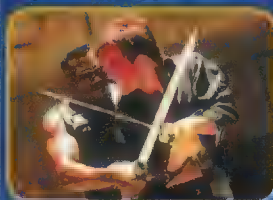
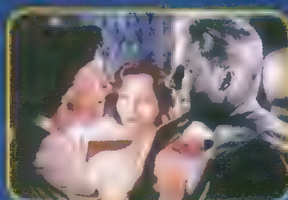
Sjećamo se prve domaće DVD prezentacije u lipnju prošle godine kao da je bila jučer. Issa Film i Video je zajedno sa svojim partnerom Philipsom upriličio multimedijski događaj pokazavši nam svoju viziju budućnosti videoizdavaštva. Ljudi će shvatiti razliku u kvaliteti i dodatnim sadržajima koje nudi DVD.

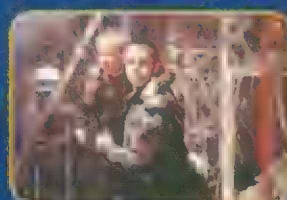
Hrvatska je bila jedna od prvih zemalja u regiji s DVD izdanjima. Slovenija se, primjerice, još uvijek šlepa za Hrvatskom, nemaju lokaliziranih izdanja, a slovenskim filmofilima ostaju ona hrvatska. Moramo biti zadovoljni domaćom situacijom uzmemo li u obzir ekonomski aspekt (još uvijek su prava rijetkost DVD playeri ispod 4000 kn). Uskoro će se Issa Filmu i Videu i UCD-u na DVD tržištu pridružiti još jedan naš veliki videodistributer, Continental Film. Očekuje se njihova početna serija od tridesetak atraktivnih naslova. Kad smo upitali g. Gvozdena Vidovića, čovjeka na čelu Issa Filma i Videa i jednog od najzaslužnijih ljudi za proboj DVD-a u Hrvatskoj, smatra li ulazak novog izdavača na DVD tržište prijetnjom ili konkurencijom, iznenadili smo se odgovorom. On, naime, smatra da će dolazak novog izdavača dati dinamiku tržištu i pridonijeti popularizaciji DVD-a kao formata. Od početnih 10 DVD naslova Issa Filma i Videa, broj DVD izdanja trenutačno ponuđenih u Hrvatskoj popeo se otprilike na dvjestotinjak. Većina od toga su u izdanju Issa Filma i Videa, uz poneko filmsko izdanje UCD-a. Ostatak su različiti koncerti koje možete kupiti čak i u CD - shopovima. Bilo je pokušaja organiziranog uvoza inozemnih DVD-a, no zbog nameta državi i neisplativosti naručivanja veće količine na koju bi se dobio popust, cijene takvih pokušaja često su bile dosta skuplje nego s druge strane granice. Dosta se stvari iskristaliziralo u protekle dvije godine vezano uz DVD tehnologiju, ali i cijelo kućno kino. Na tržištu se pojavilo mnoštvo novih playera i recievera s digitalnim dekoderima, što je uvjetovalo priličan pad cijena tehnologije. Također, DIVX, format koji je unio mnogo zabluda i prilično stopirao razvoj "open" DVD-a, je propao. Da vas podsjetim, riječ je bila o "nadogradnji" na DVD standard koja je uz "minimalne kompromise" (nedostatak specijalnih sadržaja, problemi s widescreenom itd.) pokušala kolekcionarima filmova nametnuti *pay-per-view* (plati kad gledaš) režim. Nasreću, ljudi su pravodobno prozreli pokušaj filmske industrije da im izmuze još novca i svim su se silama oduprijeli. Službeno objašnjenje gašenja DIVX-a bilo je: nedostatak podrške filmskih studija, dok se pravi razlog krije u nedostatku baze potrošača na kojoj se može graditi standard.

Već od prvog dana DVD tehnologije u Hrvatskoj pokušali smo je što više promovirati i podržati taj kako smo predviđali, i nismo se prevarili, uistinu revolucionaran videoformat. Naučili smo vas prednostima DVD tehnologije, kako uživati u kućnom kinu na pravi način, a za ovaj broj napravili smo kolaž članak o pretvaranju računala u centar kućnog kina. Zadovoljni smo jer, prema vašim reakcijama i javljanjima, taj je potez bio i više nego uspješan. Drago nam je da smo mnogima pomogli i da nam se upravo oni naknadno javljaju govoreći nam kako su zadovoljni novim načinom gledanja filmova. Pojava DVD-a kao medija u Hrvatskoj je stvorila novu klasu korisnika, tj. višestruko povećala broj videokolekcionara.
Videonaslovi pojavljuju se na policama videoteka istodobno kad i VHS (zasad samo određeni postotak naslova, no radi se na povećanju te brojke), no na policama specijaliziranih dućana možete ih naći i prije. I dok je kod nas VHS još uvijek višestruko premoćan na rental tržištu, vani se stvari mijenjaju u korist DVD-a. Takav razvoj događaja uskoro možemo očekivati i ovdje. Mnogim filmofilima regija 2 jednostavno ne nudi dovoljan izbor filmova te ih oni, u potrazi za svojim omiljenim naslovima, naručuju iz Amerike i Kanade.
Predviđanja da će regionalno kodiranje propasti i da se nezaustavljivo kreće prema globalnoj filmskoj industriji pokazala su se preuranjenima. Regionalna ograničenja i dalje vrijede, trenutačno od njih najviše koristi ima američka

NewLineCinemaPlatinumSerija

Iako dotična još nije dostupna na našim prostorima, ne možemo ne spomenuti je. New Lineovi DVD-i su već od samih početaka bili iznimno bogati dodatnim sadržajima. Kod svih postoji DVD-ROM sekcija. Gotovo svaki nudi i dokumentarac o nastajanju filma, glazbeni spot iz *soundtracka* te gomilu dodatnih informacija. Nije ni čudo da je Blade DVD jedan od 5 dosad najprodavanijih DVD-a. Prvi nije jer je na prvo mjesto zasjeo Matrix. U Platinum seriju spadaju Blade, Lost In Space, Pleasantville, Boogie Nights, Rush Hour, Austin Powers 2... Nadamo se da će i ostale tvrtke pokušati pratiti tempo što im ga nabija New Line. Uistinu je dobar osjećaj kad uz film dobijete pokoji glazbeni video i tone zanimljivih informacija.




DVD industrija (tj. regija 1) jer filmofili željni filmova ne mogu dočekati da isti izađe u njihovoj regiji (tj. u regiji 2 u našem slučaju). Više faktora uvjetuje okretanje kupaca regiji 1. Relativno lako rješiv problem gledanja filmova regije 1 (iako nimalo jeftin) je modificiranje playera čipom kojim ćete moći mijenjati regije. Što je savršeno zakonito, jedino što otvaranjem uređaja, poništavate jamstvo na nj. Iako je još uvijek postotak filmova kupljenih u zemljama regije 1 velik, vjerujemo da će s vremenom sve više opadati, što zbog širenja baze korisnika koja je obuhvaćala dosad uglavnom filmofile, što zbog povećanja dinamike izlaženja DVD filmova na regiji 2. Inače, velikih problema s uvezenim R1 DVD-ima imali su Englezi, gdje su otvarani posebni dućani za regiju 1 u kojima su se događale masovne zaplijene DVD filmova (tzv. FACT raids). Da zaključim, postalo je jasno da je u svijetu, a djelomično i u Hrvatskoj, DVD format zaživio i stekao veliku popularnost. Ne želim tvrditi da će VHS uskoro propasti preko noći, pogotovo ako se ne pojavi jeftini DVD snimač, no pravi filmofili ne dvoje: DVD je budućnost!

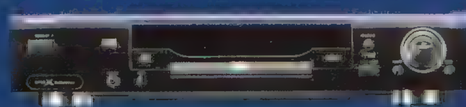


Matrix najbolji DVD dosad

Čim se pojavio na američkom tržištu, Matrix u DVD inačici se prodao u milijunskim nakladama. Sada se isto dešava i sa europskom inačicom, a po mnogim pokazateljima se radi o najboljem i najprodavanijem DVD filmu dosad. Osim što su futuristička radnja i cyberspace scenarij savršeno predodređeni za DVD medij, ovaj dvoslojno snimljeni DVD doslovce obiluje specijalnim prilozima sa snimanja filma, izradi specijalnih efekata, intervjuima sa režiserom i glumcima itd. Isto tako, vlasnici PC-a mogu uživati u dodatnim multimedijalnim mogućnostima ako umetnu Matrix DVD u DVD player na PC-u.



DVD: Razbijanje regionalnih kodova



Analognu zaštitu kopiranja bilo je relativno lako zaobići. Postupak ukidanja Macrovision zaštite svodi se kod PC-DVD playera na jednostavnu zakrpu za softverski player, dok se kod linijskih uređaja dotična modifikacija radi na isti način kao i ugradnja čipa za regije. Neke od DVD dekompresijskih kartica, kao npr. Creative Encore Dxr2, mogu čak, pomoću programčića Remote Selector, raditi u stvarnom vremenu korekciju broja okvira u sekundi s 30 na 25 i obrnuto, što omogućava snimanje NTSC filmova na PAL videorekorderu. No, mišljanja smo da nema smisla kopirati DVD film na videokasetu jer se gubi sve ono radi čega je DVD poseban. Onaj drugi način kopiranja, digitalni, dosad je bio čvrsto zaštićen CSS enkripcijom. No, unatoč očekivanjima i nadanjima filmske industrije, i dotični je vid zaštite probijen pa kad se pojave DVD-R i DVD-RW mediji čitljivi s linijskih DVD playera, siguran sam da će biti DVD piratstva. To po industriju može imati samo loše posljedice, no mislim da je baza korisnika DVD-a već prevelika da bi filmska industrija odustala od njega kao medija. Barem u prvo vrijeme cijena medija i samog rekordera bit će daleko od isplativog za presnimavanje (jedan medij - oko 30$).

ZAŠTO JE DVD PRAVI FORMAT ZA MENE?

Vrhunska kvaliteta slike - digitalna videotehnologija nudi više nego dvostruko veću rezoluciju od VHS kaseta te elimiminira smetnje i "snijeg". Slika je daleko oštrija i detaljnija (VHS ima 240, a DVD više od 500 crta horizontalne rezolucije).

Vrhunska kvaliteta zvuka - DVD-i nude CD kvalitetu zvuka (PCM, 44,1 kHz). Također podržani su i uvelike korišteni kino zvučni formati, od kojih je najčešći Dolby Digital, dok su nešto rjeđi DTS i MPEG Multichannel. Uz 6 zvučnika pravi doživljaj ne može izostati! Trenutačno je u završnim stadijima izrade novi visokokvalitetni DVD-Audio format.

Užitak gledanja - na mnogim vam se naslovima kad jednom pogledate film nudi opcija da ga pogledate s komentarom redatelja ili glumaca koji vam često otkrivaju zanimljive i smiješne činjenice vezane uz stvaranje filma. Također, mnogi DVD-i imaju "Making Of" dokumentarce na sebi koji nisu dostupni na VHS izdanjima tih filmova, ali se, nažalost, te dodatne mogućnosti nikad ne lokaliziraju tj. nemaju titl!

Više formata slike - određen broj DVD-a na sebi ima dvije inačice filma, onu formatiranu za klasičan 4:3 TV ekran, i onu za 16:9 widescreen TV pa vas više neće živcirati one "crne crte".

Dodatni tekstualni materijali - biografije glumaca, filmografije, podaci o produkciji, preporuke za ostale filmove.

Kompaktnost - DVD-i su jednostavniji za skladištenje od videokaseta.

Visoka trajnost - koliko ga god puta gledali, kvaliteta slike je uvijek ista, savršena. Naravno, nije neoštetiv, mehanička zagrebotina po površini diska itekako će smetati reprodukciji.

Kompatibilnost s CD-ima - na DVD playeru možete slušati svoju CD kolekciju, baš kao i na normalnom CD playeru.

Računalo kao ce

Svakodnevno nam stižu vaši upiti vezani uz kućno kino. Nadamo se da ćemo ovom opširnom razradom uloge osobnog računala kao centra kućnog kina jednom zauvijek ukloniti brojne nedoumice vezane uz temu...

Što je kućno kino? Soba unutar vašeg životnog prostora prilagođena nekim specifičnim potrebama opreme koja čini kućno kino? Pravilno razmješteno i odabrano kućno kino poremetit će harmoniju vašeg prostora manje nego što se to ženska polovica filmofilskog tandema često pribojava. Kućno kino čini veliki ekran (primjerice, televizor ili, kod bogatih sretnika, platno i projektor), ozvučenje (idealno: 6 zvučnika od kojih je jedan aktivni (subwoofer)) te 5- kanalsko pojačalo s ugrađenim dekoderima višekanalskih zvučnih formata. Posljednji, možda čak i najvažniji dio kućnog kina je izvor videosignala. Prije je to većinom bio ili hi-fi stereo (S) VHS player/rekorder ili Laser Disc. Posljednjih godinu-dvije primaran u svijetu videokolekcionarstva i kućnog kina postaje DVD. Zahvaljujući aktivnosti i viziji domaćih distributera, posebno Issa Filma i Videa, Hrvatska je svoju DVD zoru doživjela paralelno s ostatkom Europe, prije mnogih okolnih nam gospodarski naprednijih zemalja. Svoje je mjesto DVD našao od samog početka i u računalnoj industriji, iako mu je drastičan pad cijene GD-R-a i ne postojanje

DVD Drive

DVD je, baš kao i CD-ROM, optički medij. Precizni laser čita udubine na disku (binarni zapis), a pročitane digitalne informacije računalo pretvara u podatke. Baš kao i CD-ROM, DVD na sebi ima datoteke. DVD film se sastoji od više audio/video datoteka. DVD film zaštićen je na specifičan način protiv kopiranja (kompleksnom enkripcijom, o tome drugi put) i na računalu ga je moguće pokrenuti samo pomoću specifičnih programa - tzv. DVD playera. Iako je za uspješno čitanje DVD filma dovoljna 1x brzina čitanja s DVD-a (1350 kb/s), s DVD pogonima se događa slična stvar kao s CD- pogonima prijašnjih godina, od prvih 1x do 2x DVD čitača pa sve do najbržih 8x i 10x pogona koji su se nedavno pojavili na domaćem tržištu. Imajte na umu da su DVD čitači zapravo hibridni DVD/CD čitači pa vam, imate li kvalitetan DVD čitač, neće biti potreban CD čitač. Najbrži DVD čitači kao što je, primjerice, Pioneerov 114S kod čitanja CD-a postižu performanse ekvivalentne 40x brzinskim CD-pogonima. Najveća razlika između CD-a i DVD-a je količina podataka koja na njih stane (650 MB prema otprilike 17000 MB- dvoslojni, dvostrani DVD). Kao odgovor na vaše upite koji je DVD čitač najbolji, prilažemo vam u okviru našu top ljestvicu najboljih CD/DVD čitača za osobna računala.

Pioneer 114S

Cijena 1020 kn
Brzina 10x (13500 kB/s)
Ustupio Info Gama (01/3098-302)

Naš favorit je trenutačno najbrži DVD na domaćem tržištu. Iznimno kvalitetno i brzo čita DVD-e kao i CD-e. Posebno se iskazao pri "grebanju" CD-audiozapisa, gdje dostiže brzine do 16x. Imajte na umu da će se nakon prvog gledanja filma preko ovog playera, drive zaključati na regiju tog filma. Iako još nije napravljen, očekujte uskoro zakrpu, tj. potpuno novi firmware koji ispravlja to regijsko ograničenje.



TOP 5 DVD POGONA

NEC 8x

Cijena
Brzina 8x (10800 kB/s)
Ustupio HG-Spot (01/6637-666)

Iznimno pouzdan čitač. Drugi po brzini trenutačno dostupan na tržištu, no region-free bez potrebe za promjenom Firmwarea. CD-e čita 40X brzinom, a malo podbacuje na ripanju CD-audiozapisa koje maksimalno "skida" 4-6x brzinom.

Hitachi GD 2500 BX

Cijena
Brzina 6X (8100 kB/s)
Ustupio

Poboljšana inačica na domaćem tržištu iznimno raširenog i hvaljenog Hitachijevog GD2500 modela (4X). [illegible] znači povećanje u maksimalnoj brzini na 6x. Drive pouzdano čita i snimljene CD-e lošije kvalitete postižući zadovoljavajuće performanse pri audioekstrakciji.

Pioneer 103S

Cijena 850 kn
Brzina 6X (8100 kB/s)
Ustupio Info Gama (01/3098-302)

DVD-ROM koji nas je osvojio na prvi pogled zahvaljujući svom jedinstvenom načinu umetanja medija u drive. U mali prorez lagano gurnete DVD/CD i drive ga proguta usput ga očistivši ugrađenim nježnim spužvicama. CD-e čita maksimalno 32x brzinom, a audioekstrakciju vrši u prosjeku 11-12x brzinom.

Toshiba 1202

Cijena
Brzina 4X (5400 kB/s)
Ustupio Pentagram

Toshibin drive iznimno je popularan među domaćom populacijom. Trenutačno je na začelju po brzini čitanja, no još uvijek savršeno dovoljan za gledanje i uživanje u filmovima.

ntar kućnog kina

100% kompatibilnog CD-R(W) snimača malo odgodio ulazak na ovaj dio tržišta. Uz daleko manji trošak (nego da slažete "potpuno kino"), vaše računalo može postati izvor videosignala za vaše kućno kino, što znači nekakvih 4000 kn uštede na linijskom DVD playeru. Vjerujem da će vam ta ušteda itekako mnogo značiti jer kompletiranje čak i skromnijeg kućnog kina vrlo lako probija granicu od 10000 kn. Pravilnom uporabom, rezultati su gotovo identični onima koje postižete skupom, posebnom DVD komponentom. Najveći nedostatak je nedostatak komfora što ga omogućuje daljinski upravljač linijskog DVD playera. Prednosti su brži odaziv DVD-a, često daleko glađe premotavanje unaprijed/unatrag, mogućnost gledanja posebnih sadržaja namijenjenih gledanju isključivo na PC-u s DVD-ROM jedinicom te daleko već broj opcija što vam ih pružaju PC-DVD player programi vezanih uz kvalitetu slike, zvuka, lakše zaobilaženje regionalnih ograničenja itd. Tržište je prepuno "kućno kino" kompatibilnih uređaja, a mi smo vam napravili svojevrsni pregled tržišta temeljen na vlastitom iskustvu i na iskustvu hrvatskih DVD filmofila te vodič za kupnju opreme kojom ćete računalo uistinu pretvoriti u centar kućnog kina.

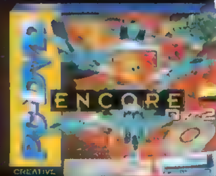
Dekodiranje zapisa

DVD filmovi su na DVD-u spremljeni u Mpeg-2 zapisu (videozapis), a zvuk u Dolby Digital 5.1 zapisu (u većini slučajeva). Kako je riječ o sofisticiranom zapisu, potrebno je mnogo procesorske snage za besprijekornu dekompresiju. Dekompresiju DVD zapisa obavljaju ili specifične, samo za to napravljene kartice ili procesor (u nekim slučajevima potpomognut grafičkom karticom). Ako rabite specijalnu dekodersku karticu, dostajat će i neka stara kanta poput Pentiuma 100. Ako pak imate karticu koja potpomaže DVD dekompresiju, npr. neku od Ati Rage kartica uparenih s ATI DVD playerom, dovoljan je Celeron 333A, a možda i slabiji procesor za besprijekorne rezultate na monitoru računala. Posljednja opcija pretpostavlja da rabite samo hardversko skaliranje od grafičke kartice, a sve ostalo obavlja procesor. U tom slučaju preporuka je procesor na 400 MHz ili više, npr. Celeron 400, Deschutes 400, P3 450. Imajte na umu da neki programi, npr. Cinemaster, mogu iskoristiti nove multimedijske instrukcije Pentium 3 procesora za još bolju kvalitetetu slike. Donosimo top ljestvicu 5 najboljih grafičkih kartica po našem izboru za gledanje DVD-a na monitoru, ali i na televizoru. Napominjemo da zaključanost regije ne ovisi o grafičkoj kartici, nego o softverskom DVD playeru, a te ćemo se teme dotaknuti u jednom od idućih poglavlja. Imajte na umu da će sa sljedećom generacijom 3D performansi nove grafičke kartice imati i delako kvalitetniju DVD dekompresiju. Konkretno, riječ je o GeForce 256, Savage2000 i Ati Rage MAXX karticama.

IZVAN KONKURENCIJE

Creative Labs Encore

Ovaj Creativeov komplet u nas ima uistinu mnogo korisnika. Iznimno mu je lako promijeniti regiju, skinuti zaštitu od snimanja, a s odgovarajućim softverom moguće je snimati i NTSC filmove na PAL videorekorder. Napravljen je primarno za uporabu na televizoru. Dxr2 kartice imaju prilično loš prikaz na monitoru, što ispravljaju naprednije Dxr3.



Creativeov Encore PC-DVD komplet definitivno je najjednostavniji i najjeftiniji, ali i procesorski najnezahtjevniji način reprodukcije DVD-a preko osobnog računala.



Matrox G400 Dual Head

Matroxica pobjeđuje bez prave borbe, čak smo razmišljali staviti je izvan konkurencije. Slika na monitoru je apsolutno besprijekorna. Kartica dolazi s odličnim bundliranim Cinemaster DVD playerom. Dva digitalno analogna pretvarača i DVD Max modus rada TV izlaza omogućavaju besprijekornu sliku na televizoru bio on na grafičku karticu spojen preko S-videoizlaza ili običnog kompozitnog činča. Bezbrojne mogućnosti podešavanja slike omogućuju vam pomoću Matroxice ostvariti na televizoru sliku kvalitetniju i atraktivniju od one iz linijskog DVD playera. Apsolutni pobjednik. Imajte na umu da će vam uz Matroxicu trebati i snažan procesor. S Matroxicom možete gledati preko punog ekrana film istodobno na monitoru i televizoru. Jedini problemčić je cijena koja se, kad je zbrojimo s cijenom kvalitetnijeg DVD-ROM-a, opasno bliži cijenama linijskih DVD player komponenti.

TOP 5 GRAFIČKIH KARTICA

Elsa Erazor III (TNT2)

Glavni razlog ovako visokog plasmana upravo ove TNT2 temeljene kartice su njene odlične driveri koji korisniku omogućuju apsolutnu kontrolu nad TV izlazom. Iako nema dva DAC-a, može prikazivati DVD-video preko punog ekrana na televizoru, a vaš desktop može je u razlučivosti i frekvenciji osvježivanja koju inače rabite. Kvaliteta statičnijih scena je besprijekorna, ali su na dinamičnijim zamjetne manje smetnje. Dosta smo se namučili centrirajući DVD signal na televizoru. Iako ne dolazi s karticom, postoji specijalna inačica Cinemaster softvera prilagođenog Elsi, o čemu se možete informirati na www.elsa.de.

ATI Rage 128 All In Wonder

ATI je na ovim prostorima prava legenda kad je o DVD dekompresiji riječ. Iako pruža besprijekornu kvalitetu slike na monitoru i dobrano smanjuje potrebu za snažnim procesorom, na televizoru štuca. Prvo, potrebno je mijenjanje rezolucije i frekvencije osvježavanja monitora na neuporabljivih 50(60) Hz. Drugo, ne postoji poseban DVD mod koji bi tu istu sliku prikazivao centriranu preko cijelog ekrana. Odlično na monitoru, nešto slabije na televizoru. Uz ATI kartice (samo RETAIL inačice) dobit ćete bundlirani DVD Player, temeljen na Cinemasterovom dekoderskom Engineu.

3Dfx Voodoo 3 3500

S Voodoo 3 3500 slična je stvar kao i s ATI All In Wonder 128. Na monitoru je sve savršeno, ali na televizoru sve pada u vodu. Nemojte me krvo shvatiti, film je s objema karticama gledljiv, no ni blizu kvaliteti koju je stvorio DVD kao standard. Uz karticu dobivate bundlirani WinDVD softverski player. Nije baš na razini Cinemastera, ali služi svrsi.

S3 Savage 4

S3 Savage 4 kartice s ugrađenim TV izlazom shvatite kao jeftinu alternativu. Novije inačice programa, npr. Cinemastera, podržavaju hardversku potpomognutu dekompresiju koju daje ova kartica. Za male novce možete dobiti prilično dobru kvalitetu na televizoru usporedivu onoj Voodoo 3 3500 te ATI All in Wonder kartica.

Što mi treba?

Uživanje u DVD filmovima preko osobnog računala postavlja određene zahtjeve glede računalnih komponenti. Napravili smo tri konfiguracije za različite profile korisnika. LOW-END sadrži najjeftinije komponente potrebne za DVD reprodukciju. SREDNJA KLASA daje najbolji omjer performansi i kvalitete prikaza kako na televizoru, tako i na monitoru, dok je za one koje zanimaju samo performanse, ne i cijena, idealna konfiguracija KUĆNO KINO.



	PROCESOR	MEMORIJA	GRAFIČKA KARTICA	ZVUČNA KARTICA	DVD ČITAČ	DEKODERSKA KARTICA	SOFTVER	OKVIRNA RAZLIKA U CIJENI
LOW-END	Celeron 333	32 MB	Ati 3D Rage II+	16 bita stereo	Toshiba 1202	-	Ati DVD Player	0
SREDNJA KLASA	Celeron 333	32 MB	Bilo koja	16 bita stereo	Encore PC DVD 6x	Encore PC DVD dxr3	PC-DVD Player	~1000 kn
KUĆNO KINO	Pentium 3 450 MHz	64 MB	Matrox G400 Dual Head	Sb Live! (s digitalnim izlazom)	Pioneer 114S	-	Cinemaster 99	+5000 kn

Mekušje

Uz pitanje koju grafičku karticu rabiti, usko je vezano i pitanje softvera. Ukratko ćemo vam predstaviti naše favorite. Većina se ovih programa može skinuti s Interneta u pokusnoj inačici, a potom, ako vam odgovaraju, za neveliku sumu kupiti i puna verzija. Razlike između pojedinih programa su prilične. Čak i ako ste uz svoju grafičku karticu dobili bundlirani DVD player lošije kvalitete, možda vam se isplati iskušati neki od ovih jer je velika mogućnost da će vam se pomoću njega povećati kvaliteta prikaza filmova na monitoru.

Cinemaster

www.divicore.com

Definitivno najbolji od svih softverskih DVD playera. Mnoge tvrtke rabe upravo Cinemasterov Engine s DVD playerom što ga daruju uz svoje proizvode. Najbolji primjer su Matrox, ATI, Elsa... S ovim programom imate 100% kontrolu nad svim mogućim vidovima dekompresije videa, zvuka te nad aspektima hardverske akceleracije koje podržava grafička kartica. Kvaliteta slike kod Cinemastera daleko je bolja i čistija nego kod ostalih playera. Ljubitelji kvaltetnog zvuka znat će cijeniti odličnu podršku za digitalni zvučni izlaz. Ako slučajno nemate izvanjski digitalni 5.1 dekoder, Cinemaster će za vas u domwnmixanje uključiti i LFE (subwoofer) kanal izjednačivši frekvencijsku kvalitetu govora ne bi li bio što razgovjetniji i čujniji. Imajte na umu da pojedinim opcijama možete pristupiti samo posredno, pomoću izvanjskog programčića kakav je, recimo, Region Selector. Pomoću njega je moguće mijenjati i regije Cinemastera.



TOP SOFTVER DVD PLAYERI

Power DVD

www.divicore.com

I PowerDVD je prava legenda, baš kao i Cinemaster. U nečemu je i bolji ali, ukupno gledano, prednost ipak dajemo Cinemasteru. PowerDVD daje vam totalnu kontrolu nad zvukom. Procesorski je zahtjevniji od Cinemastera i za besprijekoran playback treba vam barem Pentium 2 na 400 MHz. Kvaliteta zbog koje je nama nezamjenjiv je što može loviti slike iz filmova. Dodatna odlična mogućnost mu je dowmixanje 5.1- kanalskog zvuka na 4 kanala, što će vam biti itekako korisno ako imate 4- kanalsku zvučnu karticu, npr. SB 129 PCI ili SB Live! Nedostatak mu je što nema mogućnost "prematanja" unatrag. Regiju PowerDVD-a mijenjate također pomoću Region Selectora.

InterVideo WinDVD

www.intervideoinc.com

WinDVD je, baš kao i Cinemaster, popularan među proizvođačima hardvera. Trenutačno dolazi bundliran s nekim Asusovim i 3Dfxovim karticama, a uskoro i s Creativeovim, počevši s 3D Annihilatorom koji će biti bundlirana verzija ovog programa. Zapravo, riječ je o prilično kvalitetnom komadu softvera. Podržava downmixanje 5.1 na 4 kanala, kvaliteta slike je odlična, ali je prilično velika zahtjevnost za procerskom snagom. Također, baš kao i PowerDVD, može preskočiti dosadno FBI upozorenje protiv kopiranja koje ostaje na ekranu desetak sekunda odgađajući početak omiljenog vam filma. Problem na koji smo naišli su bugirane kontrole za prematanje unaprijed i unatrag. Naime, svaki put kada smo ih rabili, izgubili smo titl pa smo ga morali ponovno namještati. Regije na ovom playeru također mijenjate svestranim Region Selectorom.

Xing DVD player

www.xingtech.com

I Xing je iznimno kvalitetan DVD player. Nažalost, ne podržava hardversku DVD akceleraciju. Nudi vrhunsku kvalitetu videosignala. Nudi pravo čudo opcija za podešavanje koje su, doduše, konfuzne. Smeta nam što nema kontrolu svjetloće dekodiranog DVD signala. Regiju također mijenjate programčićem DVD Region Selector. Imajte na umu da je verzija 2,03 puna bugova i stalno se ruši pa ćete morati s Xingovog sajta skinuti zakrpe koje to ispravljaju.

Varo DVD

www.varovision.com

Još jedan softverski DVD player. Riječ je o relativno marginalnom playeru kojeg rijetko tko rabi, no možda se baš vama svidi... Slika je O.K., a Varo, po potrebi, grebe slike. Nažalost, zasad nema načina za promjenu regije. Nikome se valjda nije dalo truditi...

KORISNI INTERNET LINKOVI

www.dvdutils.com
Sajt posvećen onima koji se žele malo dublje upoznati s DVD tehnologijom. Na njem ćete naći upute kako snimiti DVD na CD, kako "zripati" DVD, kako ga presnimiti, kako pretvoriti DVD u CD, koji fajl treba promijeniti i kako biste promijenili regiju DVD-a i slične vrlo korisne stvari...

http://perso.club-internet.fr/ farzeno/firmware/
The DVD Firmware
Neki PC-DVD čitači imaju zalockanu regiju u firmwareu. To se lako mijenja flashanjem istog. Ako imate takav problem, novi firmware za vaš PC-DVD ROM potražite na ovoj stranici.

www.visualdomain.net
Vjerujem da su svi vlasnici PC-DVD playera čuli za Ervina van den Berga i njegov legendarni Remote Selector. Riječ je o iznimno moćnom utilityju koji je od neprocjenjive važnosti svim vlasnicima PC-DVD Encore DXr2 paketa kakvih je u Hrvatskoj poprilično. Osim što skida makroviz-

Zvuk

Vrlo velik i važan dio kućnog kina je zvuk. Ako gledate filmove preko osobnog računala, za nj je zadužena zvučna kartica. Za gledanje DVD-a na stereo ili analognom surround sustavu dovoljna je najobičnija stereo 16- bitna zvučna kartica. Sljedeći korak su 4-kanalske kartice kao što su, primjerice, Soundblaster Live! Value ili Soundblaster 128 PCI, s kojima ćete uživati u 4- kanalskom surround zvuku (downmixani 5.1- kanalski zvuk). Downmix s 5.1 kanala na 4.0 kanala izvediv je s nekim softverskim DVD playerima, npr. WinDVD i PowerDVD. Imajte to na umu pri odabiru softvera. Treća, najbolja i naravno najskuplja opcija, je puni 5.1- kanalski digitalni zvuk. U reprodukciji takvog zvuka vaša će zvučna kartica imati malo udjela, no morat će biti među luksuznijima jer samo one, barem u većini slučajeva, imaju digitalni izlaz. Digitalni izlaz imaju i posebne DVD dekoderske kartice pa u tom slučaju nema potrebe za kupovanjem skupih zvučnih kartica. Bilo kako bilo, evo našeg izbora najboljih zvučnih kartica za vaše računalo kao centra kućnog kina.

Soundblaster Live! Platinum/Gold

TOP 5 ZVUČNIH KARTICA

- Soundblaster Live! Mp3+/X-Gamer
- Yamaha XG192Digital
- Soundblaster 128 PCI
- Noname SP/DIF out

Zvučnici

Usko povezani sa zvučnom karticom su, naravno, zvučnici. Cijene zvučnih sustava za prava velika kućna kina izražene su tisućama kuna, no za vas smo suzili izbor na neke, po našem sudu, najbolje zvučeće zvučne komplete koje je moguće ili će biti moguće kupiti na domaćem tržištu. Imajte na umu da je u svijetu situacija drugačija, te da postoje mnoge kvalitetne tvrtke koje proizvode multimedijske zvučnike, npr. Klipsch, Altec Lansing...

CreativeLabs & Cambridge Soundworks DTT 2500

Ovaj komplet sastoji se od 5 satelita i subwoofera. Također, ima i posebno pojačalo za te satelite te Dolby Digital dekoder. Odličan zvuk za cijenu možda jedne trećine sličnozvučećih zvučnih sustava pravih velikih kućnih kina.

ZVUČNICI

CreativeLabs & Cambridge Soundworks FPS 2000
Identični zvučnici kao i kod gornjeg kompleta, samo što imaju četiri satelita i nemaju Dolby Digital Dekoder. Za uporabu s 4-kanalskim zvučnim karticama.

CreativeLabs & Cambridge Soundworks Microworks
Legendarno dobri i legendarno skupi. Vrijede uloženog novca.

Labtec 4260
Zvučnici nevjerojatno dubokog zvuka, no malo lošiji u domeni visokih tonova.

Microsoft Sound System 80
Nisu najbolji, ali su dovoljno dobri da uđu u TOP 5.

iju i omogućava promjenu regija. programčić pomaže pri upravljanju DVD-om preko daljinskog upravljača; uključuje i NTSC 60 - PAL 50 koju EncoreDXR2 kartice rade izvrsno (to vam treba za snimanje NTSC DVD-a na PAL VHS kasete.)

www.homecinemachoice.com
Jedan od najboljih časopisa posvećenih kućnoj kinotematici. Sajt krcat sadržajima. Obratite pozornost na Gear Review sekciju, gdje postoje opisi svih mogućih komponenti kućnog kina!

News grupe: (na news.tel.hr)
Hr.rec.dvd
Alt.video.dvd
Alt.home-theater.misc

Ako želite više informacija o tematici, posjetite sajt koji je napravio autor ovoga teksta na www.janus.hr/dvd . DVD extravaganza site je posvećen DVD-u i kućnom kinu. Vjerujem da ćete ondje pronaći mnogo korisnih informacija vezanih uz DVD tehnologiju, kućno kino i filmove.

Nadamo se da smo vam pomogli u traženju rješenja za vaše DVD probleme. Imajte na umu da vam za uživanje nije prijeko potreban veliki televizor i skupa pojačala, dekoderi i zvučnici. Dovoljna je ljubav za filmove, a DVD će vam pomoći predstaviti ih u pravom svjetlu kroz potpuni audiovizualni doživljaj kako ga je zamislio tvorac filma. Zbog državne nam besparice, rijetki su koji si mogu priuštiti puni sustav kućnog kina. Nadamo se da smo vam pomogli u odabiru da uz minimalan izdatak, ako već posjedujete računalo, uživate u DVD filmovima.

Hardver 1999.

Kraj je godine, vrijeme kad bacamo pogled na proteklih 365 dana, zbrajamo događaje i radimo izbor najboljih stvari kroz godinu. U svijetu računalnog hardvera godina je bila luđa nego ikada. Grafičke kartice, procesori, DVD, LCD monitori... Redakcija Hackera donosi vam svoj izbor hardverskih noviteta godine.

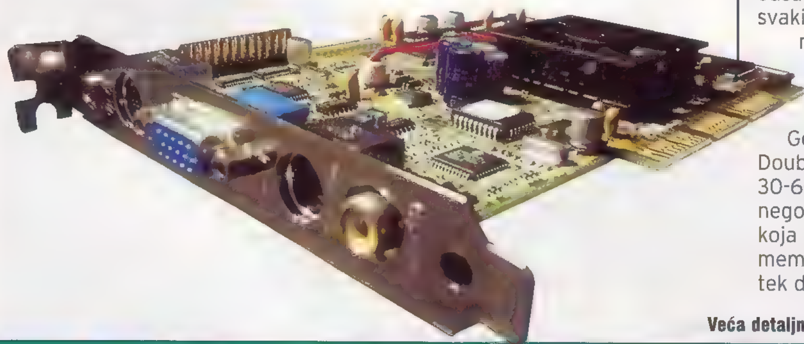
grafička kartica 1999.



Dva izlaza, vrhunske 2D 3D mogućnosti, bez kompromisa u kvaliteti

Matrox G400 MAX

Matrox je legenda među proizvođačima kartica. Tko je god u svoju "kantu" barem jednom stavio Matroxicu, zauvijek je matroxaš. Posljednjom inačicom svojeg čipa, G400, Matrox je dokazao da, osim superiorne kvalitete 2D grafike, ima još štošta pokazati ostalim takmacima u svijetu 3D ubrzivača. Prva, makar kvazi, 256-bitna sabirnica, memorija na 200 MHz i simultani izlaz za dva monitora ili monitor i televizor na jednoj kartici. Inovatorstvo, vrhunska kvaliteta i ne toliko veća cijena koliko bi bilo za očekivati s obzirom na ono što dobivate njenom kupnjom. 3D ubrzanje je iznimno, usudio bih se čak reći, trenutačno najjače u određenim uvjetima (ekstravisoke rezolucije i dubine boja, gdje 2 x 128 bita sabirnice itekako dobro dođe).



najava godine

PlayStation2



Ali to ne spada među računala, reći će cjepidlake među vama. Istina, no PS2 će imati itekakav utjecaj na igraću industriju kako konzolašku, tako i onu temeljenu na osobnim računalima. Prve inačice konzole trebale bi se pojaviti nedugo nakon što ovo pročitate u Japanu, a nekoliko mjeseci iza toga u Americi i Europi. Digitalni višekanalski zvuk, vrhunska real-time grafika i DVD reprodukcija. Sve to za 4000 kn? ZA PS2 najavljeni su i dodaci koji će

inovacija 1999.

GeForce 256 DDR

GeForce nismo odabrali za karticu godine. Razlog je jednostavan. Pojavila se na samom kraju, preskupa je (još) i nema nikakve podrške za njene napredne mogućnosti osim ponekog Technology Demo programa ili novog 3D Marka 2000. Dva velika područja 3D akceleracije migriraju s procesora na grafičku karticu - 3D-2D transformacija i osvjetljenje (T&L) - koju odsad pogoni GPU (Graphics Processing Unit), tj. svaki grafički procesor koji iscrtava više od 10 milijuna poligona u sekundi (GeForce 256 može maksimalno 15 milijuna, a za usporedbu, Pentium III 600 MHz, oko 5 milijuna). Primjetili ste ono DDR u naslovu? Po prvi se put upravo na GeForce 256 (samo u određenim modelima) koristi Double Data Rate memorija koja u praksi pokazuje 30-60% bolje performanse na istoj radnoj frekvenciji nego SDRAM. DDR memorija se na GeForce kartici koja kuca na 150 MHz ponaša kao konvencionalna memorija na 300 MHz! Vrijeme GeForcea 256 i T&L-a tek dolazi. Zapamtite ove riječi...

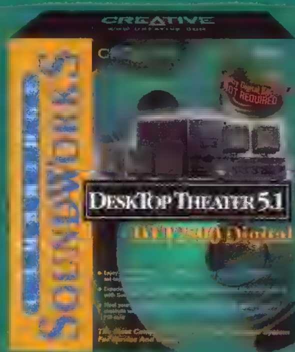


Veća detaljnost i realnost glavni je doprinos većeg broja poligona koje omogućava GeForce 256.

zvuk 1999.

Sensaura Positional Audio - novi standard

Tko li će pobijediti Aureal 3D ili Creative Labs Enviromental Audio Extensions (EAX). Ni jedan od njih, tvrdimo vam odgovorno. Najnoviji, najmoćniji standard naziva se Sensaura Positional Audio. U sebi objedinjuje dosadašnje standarde i nadograđuje ih. Diamond ga je već prihvatio, a šuška se da će i Creative u dvijetisućitoj.



Kino na radnom stolu

zvuk 1999.

Zvučnici - Cambridge Soundworks Desktop Theatre 5.1

Ovo nije bilo teško. DVD je zavladao, a uz DVD ide mračna slika i prodoran prostoran zvuk. Ovaj zvučnički paket pruža upravo to. I Dolby Digital dekodiranje/pojačanje uz nevjerojatno nisku cijenu! Preporuka!

upregnuti golemu procesorsku snagu na načine poznatije korisnicima osobnih računala (obrada teksta, surfanje Internetom?). Mnogi izdavači već punom parom rade na igrama koje bi trebale biti za prste oblizati. Nemojte biti u zabludi. Kad se PS2 pojavi, predstavljat će sam vrh računalne grafike i šišati PC barem za dvije kategorije. Mjesec dana. A možda i dva ako bude sreće. He,he...



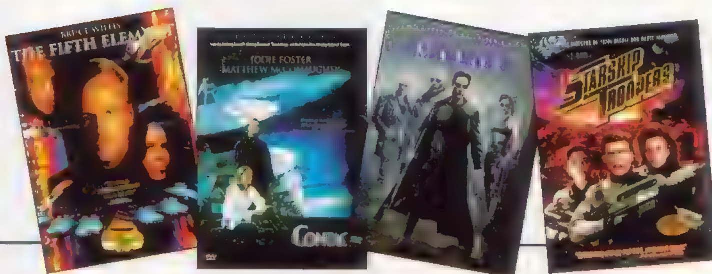
procesor 1999.



Athlon zahtijeva posebno Slot A sučelje koje je slično Slotu 1 postavljenom naopačke

AMD K7 Athlon

Whoa, AMD je izronio iz rupe drugog mjesta u svijetu procesora zahvaljujući superiornoj tehnologiji i brzini te zasjeo na prvo mjesto. No, mastodont Intel se ne da tako lako. Posljednjih mjeseci svjedoci smo vrtoglavih padova cijena procesora uzrokovanih pravim cjenovnim ratom između Intela i AMD-a. Cijene padaju svaki tjedan, a novi brži procesori pojavljuju se mjesecima prije nego li je to bilo specificirano u tzv. Road Mapu, planu izdavanja nove tehnologije. Eto, nedugo je Intel predstavio svoj Pentium 3 na 800 MHz koristeći modificiranu tehnologiju, čime je opet izbio na prvo mjesto po brzini. No ne zadugo. Nekoliko dana nakon toga AMD je predstavio svoje Athlone na 900 MHz koji rade na sobnoj temperaturi. Tko će od njih prvi probiti 1 GHz granicu, nismo sigurni, no jamčimo vam da će se ovaj "milestone" elektroničke industrije dogoditi u prvom kvartalu 2000. godine.



San računalno-filmskih zaljubljenika se ostvario. Njihove dvije omiljene tehnologije objedinio je DVD

medij 1999.

DigitalVersatile/VideoDisc

Godina 1999. bila je godina širenja DVD-a kao medija. Omasovljenje se nastavlja. DVD čitači dosegli su iznimno velike brzine (8-10x brže od referentnih 1,35 MB/s potrebnih za video i višekanalski zvuk.), a i cijenom su postali prihvatljiviji (800-1000 kn) širem krugu korisnika. Pojavljuje se sve više softvera na DVD-u. Preko DVD-a na pladnju vam je više tisuća filmskih naslova. DVD je budućnost. Svi vi koji već posjedujete DVD uređaj, trkom na stranice naše ekskluzivne Matrix nagradne igre gdje čitateljima darujemo 10 primjeraka tog turboludog filma! Iduće će nas godine preplaviti različiti DVD snimači. CD je doživio svoj vrhunac, odsad će ili stagnirati ili padati, a na mjestu najmasivnijeg računalnog optičkog medija neći će se DVD.



trend 1999.

Visokokvalitetni miševi

Smiješno je kako ljudi najviše štede na računalnoj opremi s kojom su u dodiru većinu vremena. Tu ponajprije mislim na miša. Prošlo je vrijeme jeftinih glodavaca za 50 kn. Nabavite kvalitetan miš, vaše ruke će vam biti zahvalne. Novi miševi precizniji su i trajniji. Neki modeli (npr. Microsoft Intellieye) uopće ne zahtijevaju održavanje zahvaljujući izostavljanju pokretnih dijelova iz konstrukcije. Ipak, naš izbor je Logitech Mouseman Wheel. Nekonvencionalni oblik, grip-pads, 4 gumba kotačić. Sve što je potrebno za killer partiju Quakea 3.

Sada znate zašto gubite u mrežnim FPS okršajima

SPECIJALNA KATEGORIJA

Lifestyle VIPnet

Prodo? Si malo *upglu*? Nemojte se čuditi ovom odabiru. Do pojave prvog privatnog davatelja GSM usluga u Hrvatskoj, potpuni monopol nad mobilnom telefonijom imao je državni Cronet. Nitko nije očekivao da će VIP u ovako kratkom vremenu (5 mjeseci od početka rada) ostvariti ono za što su Cronetu trebale godine. Pojava konkurencije natjerala je i Cronet na protumjere, čije su usluge i cijene sve bolje i bolje, no ne možemo se oteti dojmu da u mnogim kategorijama kaska za VIPnetom. Zanimljiv razvoj situacije. Upravo zahvaljujući VIP-u mobilna telefonija dostupna je gotovo svakome, a ne samo povlaštenima s dovoljno financijskih sredstava. Iduće godine VIP sprema nešto slično na polju Internet usluga, tako da i tu valja očeki-



sadržaja putem WAP protokola

Budućnost računalne grafike

"Mooreov zakon je za slabiće", tvrdi Sanford Russel, marketinški menadžer nVidije, kompanije koja proizvodi grafičke čipove. Podsjetimo se, Mooreov zakon kaže da se performanse poluvodiča udvostručuju svakih 18 mjeseci. Ovdje se prije svega mislilo na CPU-e. No, posljednjih 18 mjeseci performanse grafičkih čipova povećale su se osmerostruko. Kuda sve to vodi? Kako će se ta beskrajna snaga iskoristiti u budućnosti? Što možemo očekivati od budućih igara?

Sva osobna računala koja danas možete kupiti na tržištu, kućna ili poslovna, imaju određene 3D mogućnosti.

Čak ako je riječ i o najskromnijim sustavima, te 3D mogućnosti su daleko bolje od onih koje su bile na prvim 3D akceleratorima 1995. Povrh toga, 2D grafika postala je savršeno brza. Vjerovali ili ne, nekada su korisnici *prozora* itekakvu muku mučili sa sporim procesorima teksta i ostalom obradom podataka. Ipak, što se kućnog korisnika tiče, 3D grafika jest glavni i često odlučujući kriterij pri kupnji grafičke kartice. 3D grafika se od početne sramežljive primjene u FP shooterima proširila na ovaj ili onaj način gotovo u sve žanrove igara.

Dolazi nova generacija grafičkih kartica. U svijet 3D grafike unose se neke iznimno zanimljive mogućnosti koje će 3D scene učiniti itekako realnima. Četiri ključne tehnologije koje će obilježiti iduću godinu su hardverska 3D-2D transformacija, izračunavanje svjetala, kompresija tekstura i efekti poboljšanja slike korištenjem akumulacijskog buffera. Transformiranje je proces pretvaranja koordinata 3D objekta iz 3D svijeta u 2D svijet pogodan za prikaz na monitoru. Ograničenja količini poligona u sceni zato je nametnuo procesor i njegova snaga. Pentium III 600 MHz može obraditi 5 milijuna poligona u sekundi. GeForce 256 tri puta više. Pri računanju dobitka na performansama uzmite u obzir i oslobođeno procesorsko vrijeme. Dva glavna aspekta kod stvaranja uvjerljive 3D scene su velike i precizne teksture i mnoštvo poligona. Hardversko obrađivanje poligona omogućava izradu 10 do 20 puta kompleksnijih scena u 3D aplikacijama (čitaj: igrama) i samim time daleko veću realnost. Drugi dio problema su teksture. Velike teksture zauzimaju mnogo memorije. Optimalni rezultati postižu se ako su teksture u memoriji grafičke kartice. Memorija je ograničena dok, veličina tekstura nije. Ovdje uskače tehnologija kompresije tekstura. Trenutačno su aktualne dvije metode, S3-ov S3TC i noviji, ali slabije ukorijenjen 3Dfx-ov FXT1. U memoriju kartice stat će 2-6 puta više tekstura, a dodatni bonus biti će eliminiranje AGP sabirnice kao uskog grla (propusnost AGP 4x je oko 1 GB/s, što je, pretpostavlja se, nedovoljno za scene vrhunske realnosti). Na tržištu su se već pojavile neke igre koje koriste kompresiju tekstura (S3-ovu) Đ Unreal Tournament i Quake 3 Arena. Osvjetljenje. Ovu procesorski intenzivnu zadaću kod izračunavanja scene dosad se elegantno zaobilazilo trikovima Đ korištenjem lightmap tekstura. No, daleko bolji rezultat postiže se s pravim svjetlima. Prva generacija kartica s "lightning engineom" podržava do 8 svjetala u sceni. Posljednja spomenuta tehnologija za koju smatramo da ima budućnost je akumulacijski buffer. Tehnologija originalno potiče od Silicon Graphicsa, a ove ju je godine "ponovno otkrio" 3Dfx najavivši svoj revolucionarni T-buffer. O.K, modificirali su je smanjivši joj poprilično mogućnosti, ali su je zato višestruko ubrzali. Ukratko, riječ je o memorijskom međuspremniku u koji se sprema nekoliko okvira animacije koji se onda stapaju u jedan okvir postižući određeni efekt. Najavljeni su filmski efekti, npr. zamućenje zbog kretanja (radi tromosti kamere... motion blur), i anti-aliasing (izglađivanje nazubljenih rubova) cijele scene. Nažalost, u danom trenutku može se koristiti samo jedna od dviju ponuđenih funkcija T-buffera. Prvu primjenu ova tehnologija doživjet će na Voodoo 5 karticama krajem prvog kvartala 2000. T- Buffer iznimno je zahtjevan što se propusnosti grafičke kartice tiče, a upravo tu je 3Dfx car.



Benchmark software godine
3DMark 2000

▸ **Kao što ste mogli primjetiti, mi smo za testiranje grafičkih kartica koristili program 3DMark i rezultate izražavali u njegovom indeksu. Za razliku od drugih programa koji kriptičnim sučeljem i beskonačnim tabelama otežavaju bilo kakvu usporedbu grafičkih kartica, 3DMark ima jednostavno sučelje i algoritme koji testiraju opterećnost grafičke kartice u igrama - a to je ono što nas najviše zanima. Odličan demo mod koji koristi grafički engine Preya je vizualna atrakcija koja nijednom "slučajnom prolazniku" ne prolazi nezapaženo, a mogućnost usporedbe indeksa brzine sa ostalim indeksima objavljenim na webu je bez premca u programima ove kategorije. Da skratimo, radi se o višestruko nagrađivanom programu koji je zaslužio da ga proglasimo benchmarkom godine, a u nastavku teksta vam donosimo nekoliko scena iz tzv. demo moda koji simulira igru i, prema tome, daje najbolje pokazatelje o brzini grafike u igrama.**



Demo mod počinje "švenkom" kamere kroz prekrasni srednjevjekovni grad, sa detaljima i osvjetljenjem koje ostavlja bez daha! Grafika ovdje najviše podsjeca na Activisionov Vampire: The Masquerade koji izlazi početkom ozujka.



Slijedi helikopterska scena koja najviše podsjeca na Rage Softwareov Incoming. Grafika i detalji u ovom dijelu su bolji nego u najboljim igrama ovakve vrste koje danas možete naći na trzistu!



STVARNE POSLOVNE APLIKACIJE 3D TEHNOLOGIJE

Bilo je samo pitanje vremena kad će 3D engine neke igrice postati dovoljan za komercijalnu uporabu gdje će simulirati stvarni svijet. Perilith Industrielle stvara aplikaciju koja pomoću 3D podsustava Epic Softwareovog Unreala stvara visoko vjerne "simulacije prohoda" nekretnina koje su na prodaju. Pošto Unrealov podsustav ima snažan mrežni podsustav, potencijalni kupci kuća mogu prošetati kroz svoje nove potencijalne domove preko Interneta iako se nalaze tisućama kilometara daleko.

3D ĆE SE ŠIRITI IZ IGARA

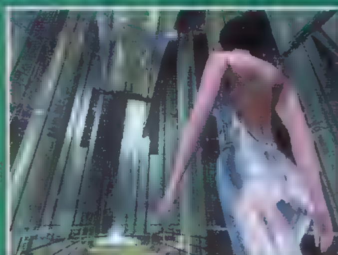
Živimo u trodimenzionalnom svijetu i prirodno je da želimo imati isti ili sličan takav svijet u radnoj okolini na osobnom računalu. Iako je trenutačno glavni aspekt upotrebe 3D akceleracije na osobnim računalima zabava (igre), sve više i više će se 3D funkcije koristiti u projektiranju modernih operativnih sustava sljedeće generacije. Unutar dvije godine imat ćemo grafičke čipove s 50 milijuna tranistora. Bio bi grijeh ne iskoristiti svu tu snagu u svakodnevnom radu. Microsoft već itekako eksperimentira s novim naprednim sučeljima koja uključuju kombinaciju *prozora* te različitih efekata kao što je primjerice prozirnost. Paraleleno s grafičkim karticama predviđa se sljedećih nekoliko godina skok razlučivosti monitora čak do 300 dpi (što na 19" monitoru odgovara otprilike rezoluciji od 4400x3300), tj. gotovo print kvalitete. Ovakve astronomske rezolucije bit će ostvarive fuzijom 2D i 3D tehnologije (npr. za prozirnost, izglađivanje, različite 3D elemente, itd.)

DALEKA BUDUĆNOST

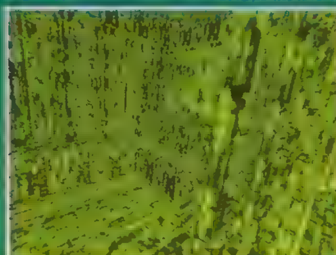
O.K. U glavi vam se otprilike stvorila slika računalne grafike u 2000. godini. No, kamo poslije? U industriji ovakve dinamike takvo što nezahvalno je prognozirati, no pokušat ćemo. Programeri igara kažu da je još uvijek najveća potreba za propusnošću grafičkih kartica (fill-rate). Također, potrebno je još povećati maksimalan broj poligona obradiv u sekundi (trenutačno oko 15 milijuna). Također, predviđa se uvođenje krivulja (NURBS) pomoću kojih će se još detaljnije moći opisivati 3D svjetovi. Jay Patel, programer, kaže da bi mu protiv gušenja glavne sabirnice itekako dobro došla kompresija geometrije. Predviđa se da će kartice posjedovati ugrađen LOD (level of detail management) sustav koji će omogućiti iznimno detaljne scene kad gledamo neki objekt izbliza i optimizirano korištenje poligona kad je isti taj objekt daleko. Zanimljiv dodatak je hardversko zaključavanje broja okvira u sekundi, što smatramo odličnom idejom jer bi bilo potpuno iskorijenjeno trzanje u igrama. Idealno bi bilo, kažu, zaključati broj iscrtanih okvira na frekvenciju osvježavanja ekrana. Fraktali će omogućiti beskrajnu detaljnost u nekim vidovima teksturiranja. Hardverska podrška za upravljanje česticama. Ipak, uza sve nabrojano, postoji realna opasnost da će tranzistori u sljedećim godinama doseći svoju gornju fizičku granicu i da ih se neće moći dalje usavršavati i smanjivati. Također, realna je mogućnost da se dotad neće postići savršena fotorealisičnost 3D grafike. Možda će opet igrivost i dizajn igara postati vrhunski cilj, a ne grafika... Vidjet ćemo...



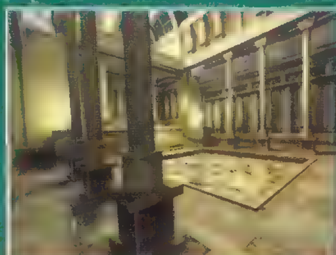
Stonehenge scena testira posebne grafičke efekte koja vaša kartica podržava, a kugla od tekućine koju vidite najbrže se transformira na kartici GeForce.



Ovo najviše podsjeća na PlayStation 2, zar ne? Uglavnom, ovdje se testira dubina scene i kvaliteta refleksivnih tekstura - pogledajte samo odsjaje na nogama i stražnjici :)



Svatko tko je gledao Matrix, znat će o čemu se ovdje radi - cyberspace i virtualna stvarnost. Efekt izgleda fenomenalno!



Ovakvim scenama za koje su bili potrebni sati renderiranja smo se do samo prije koju godinu divili, a sada se to vrti u realnom vremenu! Pogledajte samo te refleksije na podu i vodu!

Videokonferencije preko USB-a...

Video Blaster WebCam 3 USB

Kakav li je samo boom na računalnom tržištu svojedobno izazvala SGI-eva "budget" radna stanica Indy koja je za "samo" 5000 dolara nudila računalo s kamerom za videokonferencije. Pred nama je najnovija Creativeova USB kamera.

Najveći problem s videokamerama i većinom tržišta je u tome što su prave videokonferencije neizvedive, osim u lokalnoj mreži, zbog premale propusnosti globalne mreže, Interneta. Kako bi namamili kupce na kupovinu malih računalnih kamera, proizvođači ih bundliraju gomilom softvera koji je itekako iskoristiv, a videokonferencije kao da nekako padaju u drugi plan. Nakon nekolikosatnog kreveljenja pred monitorom i odmjeravanja vlastitog lika na istom počnete malo i istraživati priloženi softver. Za videokonferencije će vam, ako ste u lokalnoj mreži gdje vaša kamera nije jedina ili imate širokopojasnu vezu na mrežu (znači, ne živite u Hrvatskoj), poslužiti Microsoft Netmeeting, standard u ovoj grani računalstva. Jednostavna konfiguracija, dorađenost; ukratko - radi svoj posao. E, sad ako spadate među 98% računalnog pučanstva, zanimljivije će vam biti ostale aplikacije. Webcam Control, osim što vam omogućava fino podešavanje kamere, omogućava i lovljenje mirnih slika, videa i zvuka. Sve to, nakon snimanja, ova aplikacija uredno katalogizira. Polaroid Photo MAX je aplikacija za obradu slike kojom vaše uratke možete preraditi (retuširati koju kilicu viška kad cyberpartneru šaljete svoju sliku i sl.). Možda najzanimljiviji od programa je Webcam monitor. Naime, u kameru je ugrađen detektor gibanja koji automatski počne snimati čim se netko nađe u dometu kamere. Na taj način možete podastrijeti dokaze neželjenim korisnicima vašeg računala koji uporno tvrde da vam komp nisu ni takli. Ova kamera idealna je za webcam apliciranje, pogotovo radi svoje mogućnosti detekcije gibanja. Kamera se na računalo spaja preko USB-a, ne treba dodatno napajanje, a mikrofon nije u nju ugrađen, nego ga dobivate zasebno... ◂



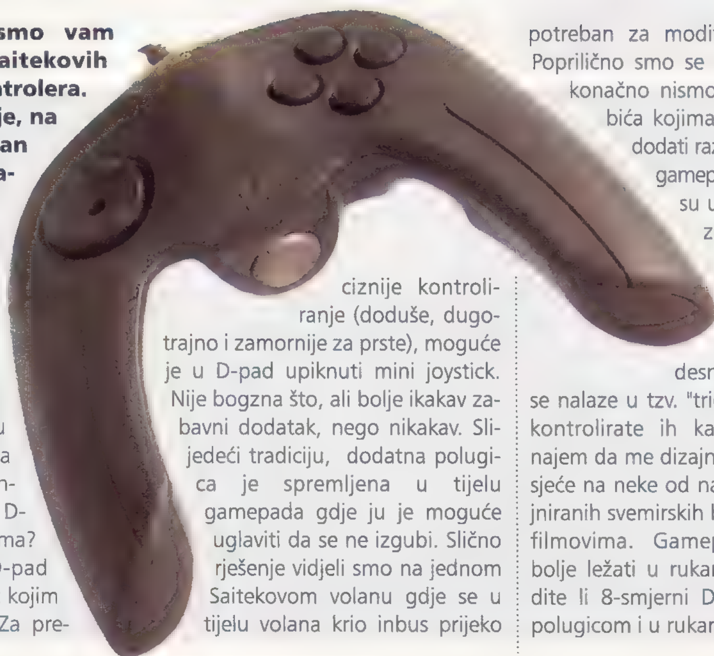
PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	nazvati
Hacker Club	**-13%**
ZA	•softver •senzor rezolucije 640x480
PROTIV	•SPORA VEZA na Internet guši razvoj videoconferencinga.
OCJENA	Jednostavna za instalaciju, moćan softver. Zgodna igračkica.

Ako joystick jednostavno nije vaša furka...

Saitek P120

Predstavili smo vam pregršt Saitekovih igraćih kontrolera. Novost na tržištu je, na prvi pogled, jedan sasvim običan gamepad.

Saitekov ćete gamepad na računalo spojiti preko klasičnog gameporta na zvučnoj kartici. Nema potrebe za instaliranjem ikakvih drivera jer ga instalirate pomoću Game Controllers alata u Control Panelu Windowsa. Što će ovaj D-pad ponuditi u igrama? Prvo, 8-smjerni D-pad ugodan za lijevi palac kojim upravljate smjerom. Za preciznije kontroliranje (doduše, dugotrajno i zamornije za prste), moguće je u D-pad upiknuti mini joystick. Nije bogzna što, ali bolje ikakav zabavni dodatak, nego nikakav. Slijedeći tradiciju, dodatna polugica je spremljena u tijelu gamepada gdje ju je moguće uglaviti da se ne izgubi. Slično rješenje vidjeli smo na jednom Saitekovom volanu gdje se u tijelu volana krio inbus prijeko potreban za modificiranje volana. Poprilično smo se natražili dok ga konačno nismo pronašli. Gumbića kojima je moguće pridodati različite funkcije na gamepadu je 6. Četiri su u klasičnom konzolaškom položaju, raspoređena u obliku romba, a kontrolirate ih desnim palcem. Dva se nalaze u tzv. "trigger" položaju a kontrolirate ih kažiprstima. Priznajem da me dizajn kontrolera podsjeće na neke od najuspješnije dizajniranih svemirskih brodova u anime filmovima. Gamepad će daleko bolje ležati u rukama ne nadogradite li 8-smjerni D-pad dodatnom polugicom i u rukama igrača s nešto manjim šakama. Kad sve zbrojimo, Saitek P120 je kvalitetan obični kontroler. Ništa ekstravagantno, ali radi svoj posao. Najbolje se ponašao u arkadama, šorama i sportskim simulacijama (Fifa). U konzolaškim žanrovima. Često nam pišete tražeći da vam savjetujemo koji gamepad kupiti. Prije definitivne odluke, iskušajte ovaj Saitekov model, možda vam upravo on postane partner u cjelonoćnim igraćim maratonima. ◂



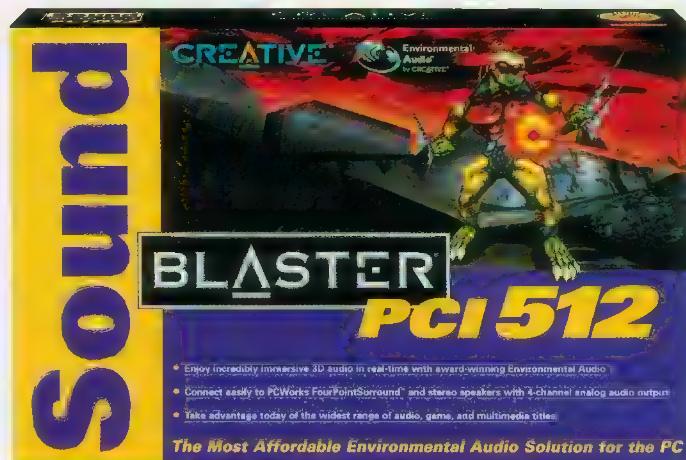
PROIZVOĐAČ	Saitek
USTUPIO	ZOLA (tel. 01/6552-727)
CIJENA	nazvati
ZA	• kvalitetni gumbi • d-pad
PROTIV	•ništa
OCJENA	klasičan gamepad bez ikakvih novotarija. radi svoj posao

Ono što je nekoć bio SB Live! Value...

Soundblaster 512

U nadnaslovu je sve rečeno. Creative je krajem godine, u predbožićno vrijeme, potpuno prestrukturirao svoj prodajni program zvučnih kartica. Kako? Jednostavno, dodao je neke "nove", a stare je prepakirao i preimenovao...

Na tromijim tržištima kakvo je naše dogodila se zanimljiva, ali i pomalo paradoksalna situacija da se jedna te ista Creative Labsova zvučna kartica prodaje pod dva imena. Soundblaster 512 praktički je identičan Soundblaster Live! Value karticami. Temelji se na moćnom EMU10K1 čipu, baš kao i sve ostale kartice jače od 512-ice, sve do superluksuzne i skupe Live! Platinum Edition. Kartica ima dva analogna Stereo izlaza, tako da potpuno možete iskoristiti EAX 3D zvuk u igrama te, eventualno, gledati kućno kino na računalu s 4-kanalskim zvukom. Dakle, tu je potpuna hardverska podrška za EAX3D Enviromental Audio! Karticu smo na testiranje dobili u OEM inačici - znači, kartica,



antistatička vrećica, upute i CD s driverima. Na CD-u nema raskošne količine softvera na koju smo navikli kod Creativea, nego samo Creative Keytar te driveri "optimizirani" za SB 512 PCI. Moramo priznati da nam se nimalo ne sviđa Creativeov pristup koji slabijim softverom kljaštri inače odličan hardver. Upravo stoga preporučujem vam skidanje Liveware 3,0 paketa i svih dodatnih programa s www.sblive.com koji će sasvim normalno raditi s vašom karticom i dati joj dodatne mogućnosti koje nisu omogućene uporabom priloženih drivera. Vrlo skoro će SB Live! Value kartice iščeznuti s tržišta i na njihovo će mjesto kako po cijeni, tako i po mogućnostima (ako downloadata drivere za Live! karticu) doći SC PCI 512, ili CT4790, koju neki domaći prodavači hardvera prodaju pod Live! value karticu. Temeljno mjesto u Live! seriji preuzet će Player 1024 kartica čiji opis također možete pročitati u ovom broju. Zanimljivo je kako Creative prepakiranjem proizvoda preveslava kupce... Srećom, ova priča ima dobar završetak. Cijena ove kartice manja je od Live! Value blizanke, a mogućnosti su im identične. Znači, ciljate li na hardverski ubrzane Enviromental Audioekstenzije, dostajat će i SB512 Pci te nema potrebe za kupnjom skuplje Live! kartice... ◀

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Kim Computers (01/388 6437)
CIJENA	nazvati
Za članove Hacker Cluba	**620 kn** 92 kune jeftinije
ZA	•sve prednosti sb live! value kartice
PROTIV	•creativeov monopolizam i manipuliranje kupcima
DOJAM	odlična zvučna kartica, samo skinite Liveware 3,0 drivere sa www.sblive.com

Najjeftiniji volan na tržištu...

DEXXA Steering Wheel

Moram priznati da me uvijek prije testiranja kakve jeftine robe prolaze žmarci jer se redovito suočavam s problemima i lošim performansama. DEXXA je nevjerojatno jeftin volan, a vrijedi li?

Itekako. Kontroler se sastoji od papučica i samog volana koji je izveden u kombinaciji plastike i gume, u crveno-crnoj boji. Gumeni držači smješteni su točno na dijelu volana na kojem vam standardno leže ruke, u tzv. "15 do 3" položaju. Kombinacija takvih držača i odlično izbaždarene opruge unutar volana čini vožnju s ovim volanom pravim užitkom kao da vozite limuzinu sa servo volanom. Tijekom testiranja, volan se pokazao robustnim i čvrstim. Volan nema praznog hoda, i savršeno je glatak. Na sebi ima dva gumba kojima dodjeljujete funkcije po želji. Hod volana je oko 200 stupnjeva, što je malo više nego inače. Iznimno nam se svidio "mjenjač brzina" kojim upravljate desnom rukom. Ima relativno dugačak hod i oprugu koja ga vraća na mjesto. Kad promijenite brzinu, čut ćete klik. Za stol ćete DeXXa volan učvršćivati vakumskim hvataljkama. Ovo je brže rješenje, no ponekad će vam volan biti na previsokom nivou, a ako vam je podloga neravna ili zamazana, vakumse hvataljke neće moći ispuniti svoju funkciju i volan će plesati po stolu. Što se pedala tiče, ugodne su i dinamično podesivog nagiba koji se konformira položaju vaše noge, ali su preblizu jedna drugoj. Već sam spomenuo da je igranje ovim volanom iznimno ugodno i precizno. Sve u svemu, bili smo ugodno iznenađeni. Nema mnogo gumba, force feedback, niti se spaja preko USB porta, ali zato ima sve što je potrebno za ugodno igranje. Preporučujemo vam ga čak i ako ste povremeni igrač autosimulacija. ◀



PROIZVOĐAČ	DEXXA
USTUPIO	Kim Jurić (tel. 01/3886-473)
CIJENA	390 kn
Za članove Hacker Cluba	**620 kn** 92 kune jeftinije
ZA	•zasebni mjenjač •cijena
PROTIV	•mnogo plastike
DOJAM	za ove novce sigurno nećete naći ništa bolje. preporuka



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 18, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008
Dubrovnik, Gabra Rajčevića 4, Tel/fax: 020 420 310
URL: www.info-gama.hr; E-mail: info-gama@zg.tel.hr

Poseban božićni popust na kompletne konfiguracije te akcijska prodaja MACOM monitora 20.-28.12.'99.

VGA kartice

VGA Voodoo 3 3D kartice

- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, PCI, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3500, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out + TV tuner, retail

VGA kartice

- VGA 16 MB SD RAM, STB Velocity nVidia Riva TNT, AGP, 2D/3D, TV out, bulk
- VGA 16 MB SD RAM Video Excel Riva TNT2 Vanta M64, AGP, 2D/3D, aktivni cooler, DVD decoding, retail
- VGA 16 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 16, AGP 2x, 2D/3D, 250MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 16 MB SG RAM, MATROX G400, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 16 MB SD RAM ATI All In Wonder 128, AGP, 2D/3D, TV tuner + TV out + TV in, DVD Decoding
- VGA 32 MB SG RAM, MATROX G400, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA Matrox G400 32 MB MAX, RAM DAC 360 MHz, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 32 MB SD RAM, CREATIVE Graphics Blaster 32 Ultra Riva TNT2 + TV out, AGP 4x, 2D/3D, retail
- VGA 32 MB SD RAM, CREATIVE Graphics 3D Blaster Annihilator, GeForce 256 nVIDIA, AGP 4x, 2D/3D, 350MHz RAM DAC

MACOM monitori

- 15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0.28mm
- 17" S82 Macom, D.C., Panasonic, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm, 1024x768@100Hz
- 17" S86M Macom, D.C. Samsung Smart, TCO 95 (max. 1600x1200), multimedija, zvuč.+mikrof., dig. OSD, 0.26mm
- 17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 19" N95S Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@120Hz
- 19" N96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@115Hz
- 19" N110 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@135Hz
- 21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm
- 15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru)

fax modemi

- [illegible]
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- [illegible]
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, v90 (radi offline)
- 3Com US Robotics MESSAGE Professional 56k externi, x2, voice, v90

Kredit na 12 i 24 rate!!!



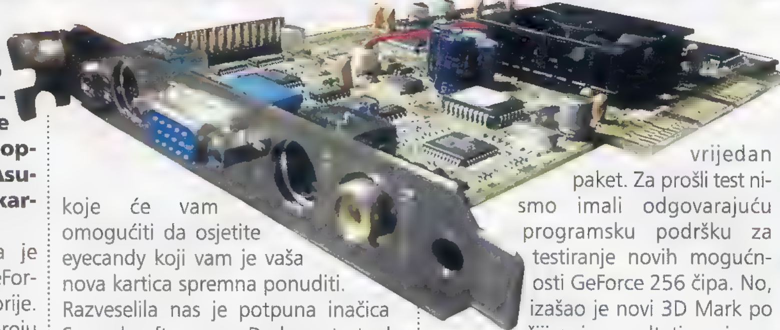
Čekovi na 3 rate!!!

Čestit Božić i sretna Nova godina!

Kompletna ponuda HEWLETT PACKARD i EPSON pisača po najpovoljnijim cijenama!

Asusova raskošna inačica GeForce 256...

Asus AGP-V6600 GeForce 256 DeLuxe



Asus svoje jače kartice prodaje uz nekoliko različitih paketa dodatne opreme. Na testiranje nam je stigla najraskošnije opremljena, de luxe verzija Asusove GeForce 256 grafiče kartice AGP V-6600.

Temelj cijelog paketa Asusova je grafička kartica zasnovana na GeForce 256 čipu. Ima 32 MB memorije. Od kartice opisane u prošlom broju razlikuje se po naprednim Video I/O mogućnostima. One uključuju videoizlaz te ulaz koji je u stanju digitalizirati videosignal do rezolucije od 704x480. Taj videosignal naknadno možete pretvoriti u Mpeg 2 signal pomoću softverskog enkodera. Od dodatne opreme u paketu dolaze i poznate Asusove stereoskopske naočale koje poboljšavaju 3D doživljaj igranja. Također, paket se može pohvaliti bogatim izborom softvera koji dolazi uza nj. Games Power Pack 1 sadrži petnaestak DEMO verzija igara koje će vam omogućiti da osjetite eyecandy koji vam je vaša nova kartica spremna ponuditi. Razveselila nas je potpuna inačica Surreal softverovog Drakana te tenkpucaljke Rollcagea. Za potpunu iskoristivost video capture mogućnosti pobrinut će se Ueadov Video Studio u specijalnoj inačici. I, na kraju šećer, Asusov softverski DVD player. Uistinu vrijedan paket. Za prošli test nismo imali odgovarajuću programsku podršku za testiranje novih mogućnosti GeForce 256 čipa. No, izašao je novi 3D Mark po čijim je rezultatima jasno vidljivo da nema budućnosti bez hardverskog T&L-a. Postignuta detaljnost je nevjerojatna! Daljnje testitranje radili smo pomoću Quakea. Izravna usporedba TNT2 i GeForce kartice pokazuje jasnu premoć potonje. Povećanjem detalja u Quakeu dobili smo uvid u ono što nas čeka. Daleko veći broj poligona radi čuda za realnost i kvalitetu slike. ◀

PROIZVOĐAČ	ASUS
UVOZNIK	M-San (tel. 01/3645-900)
CIJENA	3400 kn
ZA	•brzina •kvaliteta prikaza •Video i/o mogucnosti
PROTIV	•cijena
DOJAM	Još uvijek nedovoljna softverska podrška, no stvar se brzo mijenja nabolje

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000, NA RAČUNALU CELERONA 466 MHZ SA 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM.

	ELSA ERAZOR III (TNT2)	ASUS V-6600 (GEFORCE 256)
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	1435	3455
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	1292	2483
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	39,4	49,5
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	21,9	23,1

***Ako ste sretni vlasnik GeForce kartice, u Quakeu 3 možete povećati detalje ovim komandama:** r_lodbias –2; r_lodcurveerror 10000; r_subdivisions 1*

Jeftina alternativa...

VideoExcel S3 Savage4 16 MB

PROIZVOĐAČ	Video Excel
UVOZNIK	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	584 kn
[illegible]	**510 kn**
[illegible]	74 kune jeftinije
ZA	•cijena •kolicina memorije •S3TC
PROTIV	•ima i bržih •pad performansi prelaskom na 32 bpp 3d grafiku
DOJAM	Dobra videokartica niže srednje klase prihvatljive cijene

Savage4 zanimljiv je čip koji je po snazi između TNT i TNT2 kartica, a na našem je tržištu zabilježio prilično popularnost zahvaljujući ponajprije svojoj cijeni. Predstavljamo vam VideoExcelovu karticu niže klase temeljenu na Savage4 procesoru.

VideoExcelova Savage4 kartica temelji se na najslabijoj inačici Savage4 čipa.



Isti radi na 110 MHz (iako ima aktivni cooler), dok 16 MB SDRAM-a kuca na 125 MHz. Kartica podržava OpenGL i Direct3D. Također, besprijekorno radi u 32 bpp, ali je zamjetno usporenje od 30 do 40 posto. Karticu smo testirali na Celeron 466 računalu sa 64 MB memorije. Iako su performanse vidljivo zaostajale za današnjim najjačim karticama, većinu smo igara mogli bez ikakvog problema igrati u 800x600 s maksimalnim ili umjereno smanjenim detaljima. S3 je u svijet konzumentske akcelerirane 3D grafike unio kompresiju tekstura (S3TC - S3 Texture Compression) koja trenutačno postaje standard i sve je napredne nove igre podržavaju (kroz DirectX7). Kartica podržava multitexturing, tj. u stanju je u jednom taktu obraditi dvije teksture po pixelu. Savage 4 hardverski će pripomoći reprodukciju DVD naslova uporabom odgovarajućeg softvera. Primjedba VideoExcelovoj kartici odnosi se na kvalitetu prikaza. Naime, slika je mutna na rezolucijama većim od 1024x768, tako da je nikako ne preporučujemo vlasnicima monitora čije su dijagonale veće od 17". ◀

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000 NA RAČUNALU CELERON 466 MHZ SA 64 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM.

	REF.: MANLI S3 SAVAGE4	TEST: VIDEOEXCEL SAVAGE4
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	2647	2523
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	1885	1799
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	48,6	42,1
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	18,6	18,1
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	14,4	13,2

Najbolji cheatovi '99

Hackerov SOS team na čelu sa Denisom Kovačićem je protekle godine rješavao vaše igračke probleme i pomagao vam da prijeđete igre koje su vas mučile. Sada vam donosimo pregledni odabir 100 najboljih cheatova koje smo objavili u proteklih 12 mjeseci - sve na jednom mjestu.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Han Solo i ostala ekipa nije nikad poginula u filmu jer ih je čuvala Sila. Neka čuva i vas uz pomoć ovih šifri.
Otipkajte tijekom igre:
DIRECTOR - možete vidjeti sve međuscene
MAESTRO - možete slušati sve glazbene teme
IAMDOLLY - neograničen broj života
TOUGHGUY - unaprijeđeni projektili i sl.
USEDAFORCE - otkrijte sami

TOMB RAIDER 3

Da bi prelijepa Lara bila lijepa i samo vaša, pomoći će vam ove šifre.
Za prelaženje nivoa bilo gdje u igri napravite sljedeće:
izvucite pištolje, jedan korak natrag, jedan korak naprijed, čučnite i ustanite, okrenite se triput i skočite naprijed.
Za sva oružja napravite sljedeće:
izvucite pištolje, jedan korak natrag, jedan korak naprijed, čučnite i ustanite, okrenite se triput i skočite natrag

BLOOD 2: THE CHOSEN

Možda je Calebu pokraj vas potrebna i mala pomoć. Pa neka mu bude.
Pritisnite T za pričanje i otipkajte:
MPGOD - God mod
MPKFA - streljivo, oklop i zdravlje
MPHEALTH - maksimum zdravlje
MPAMMO - maksimum streljiva
MPARMOR - maksimalan oklop

HERETIC 2

Nije lako preživjeti u svijetu punom čudovišta, zmajeva i ostalih nakaza. Pomoću šifri, tajna dugovječnosti više i nije neka tajna, zar ne?
Za upotrebu sljedećih kodova pritisnite ~ i otipkajte ih u konzolu:
playbetter - God mod
twoweeks - powerup
meatwagon - ubija sva čudovišta osim šefova
victor - ubija sva čudovišta uključujući i šefove

HALF LIFE

Različite aliene pravi junaci pobjeđuju pomoću pameti, ljepote, lijepih žena i sl., a vi pomoću šifri.
Da biste dobili konzolu, morate startati datoteku hl.exe s nastavkom console (tako da izgleda ovako: hl.exe - console). Možda ćete morati prvo otipkati u konzoli sv_cheats 1.
Kad se konzola starta, na raspolaganju su vam ove komande:
GOD - God mod
NOCLIP - idete kroz zidove i letite
GIVE xxx - gdje je xxx jedno od sljedećeg:
item_airtank, item_antidote, item_battery, item_healthkit, item_longjump, item_security, item_sodacan, item_suit
weapon_357, weapon_9mmhandgun, weapon_crowbar, weapon_gauss, weapon_9mmAR, weapon_crossbow, weapon_egon, weapon_handgrenade, weapon_hornetgun, weapon_glock, mp5, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_tripmine, weapon_python, weapon_satchel, weapon_snark
ammo_357, ammo_9mmAR, ammo_9mmbox, ammo_9mmclip, ammo_Argrenades, ammo_buckshot, ammo_crossbow, ammo_egonclip, ammo_mp5clip, ammo_gaussclip, ammo_glockclip, ammo_mp5grenades, ammo_rpgclip,

SIN

Prelijepoj Elexis nije tako jednostavno odoljeti. Ona je "smrtno" lijepa. Možda će ovo biti od neke koristi.
Tijekom igre pritisnite ` i u konzolu otipkajte:
god - za neranjivost i neograničeno streljivo

CAESAR 3

Kako biti bolji od Cezara samog? Jednostavno. Kažite *kocka je bač*..., ovaj, *miš je kliknut* i svijet je vaš. Sagradite bunar bilo gdje i zatim kliknite desnom tikom miša na nj. Klikajte da bi se otvorio informativni prozor i pritisnite ALT i K. Zatvorite informativni prozor i ponovno pritisnite ALT i K za 1000 Denarija sve dok ne dođete do 5000 (možete ponavljati koliko god puta želite). Možete pritisnuti i ALT i V za automatsku pobjedu.

GRAND TOURING

Vožnja automobilimaa je uvijek zanimljiva pogotovo zato jer te automobile nemate. Pa neka bude još zanimljivije.
Kao svoje ime otipkajte:
GIMME8CARS - svi auti
MOREWELLY - vaš auto ide brže
BONUSMOTA – extra auto

REDGUARD

Pritisnite F12 za pozivanje konzole i otipkajte " Item add, # ....
Točkice su jedan od sljedećih brojeva
2 - zlato, 3 - stoneskin napitak, 4 - napitak zdravlja, 5 - prsten nevidljivosti, 6 - Volin prsten, 7 - sablja, 8 - rusty ključ, 9 - zlatni ključ, 10 - srebrni ključ, 11 - amulet, 12 - soul gem, 13 - soul sword, 14 - šipka, 15 - peg runa br. 1, 16 - peg runa br. 2, 17 - peg runa br. 3, 19 - krv orka, 21 - paukovo mlijeko, 23 - ektoplazma, 25 - Hist Sap. 27 - Dwarven lore knjiga, 28 - dwarven gear, 29 - stakleni vrč, 30 - stakleni vrč pun eliksira, 31 - željezna težina, 32 - kanta, 33 - kanta puna vode, 34 - gauntlet runa, 35 - Elven artifact knjiga, 37 - Redguard Heroes knjiga, 38 - Hammerfell knjiga, 39 - karta Makioa, 40 - vreća puna zlata, 41 - Crendelova ukradena karta, 42 - srebrni čamac, 43 - lopata, 44 - aloe, 45 - baklja, 46 - monokl, 47 - zastava, 48 - srebrna kopča , 49 - pergament s znakom udruženja, 50 - Jotova karta zatvora, 51 - boca s lillandrilom, 52 - Hundgins talisman, 53 - Izarov dnevnik, 54 - pero, 55 - Kithralov dnevnik, 56 - knjiga naroda Firmanenta, 57 - Izarov zaključani dnevnik, 58 - zvjezdani kamen, 59 - ključ skladišta, 60 - ključ Izarine kuće, 61 - čarolija, 64 - staklena boca, 65 - staklena boca puna vode, 66 - staklena boca s vodom i aloom, 67 - napitak za snagu, 68 - povez, 69 - krvavi povez, 70 - sablja, 71 - sablja, 73 - sablja, 74 - ključ od kostiju
Brojevi koji nisu napisani imaju nepoznati efekt. Ispitajte ih sami ako želite.

CARMAGEDON 2

Tijekom igre otipkajte:
bigdnagle - Mutant
cintonco - Hot Rod
fastbast - turbopješaci
lemmingize - glupi pješaci
mooningminnie - gravitacija Mjeseca
mrmainwaring - panični pješaci
smartbastard - kraj trke
stiffspasms - dodaje vrijeme
tilty - pinball mod
tingting - besplatni popravci
watersport - podvodne sposobnosti
wetwet - bonus kredit
wotatwatami - bacač plamena

RECOIL

Tijekom igre pritisnite CTRL i X i ući ćete u cheat mod. Tipkajte:
Cavalry - Neranjivost
Hemmit - sva oružja dostupna
Medic - štitovi na punu snagu

ALPHA CENTAURI

Tijekom igre pritisnite CTRL + K da biste ušli u map editor. Onda upotrijebite ove kodove:
SHIFT + F1 – stvara postrojbu
SHIFT + F2 – otkriva tehnologiju
SHIFT + F4 – editira kredite energije
SHIFT + F5 – mijenja godinu
SHIFT + F6 – ubija neprijatelja
SHIFT + F9 – editira diplomaciju
Y – kompletna mapa

DELTA FORCE

Otipkajte ove šifre u konzoli (startate je tipkom lijevo od tipke "1")
Iwillsurvive – God mod
raindropskeepfallingonmyhead – omogućuje poziv artiljeriji (ona gađa s pet projektila)
takeittothelimit – punjenje streljiva
closetoyou - nevidljivost

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Unesite ove šifre i nakon toga ih aktivirajte u "Cheat Menu".
Šifre
Učinak
TROPEM - velike ruke i noge
BIGBADNOODLE - velika glava
YOQUIEROJUAN - Juanovi cheatovi
JANESSPECIALWORLD - Janeini cheatovi
OBLIVIONISOUTTHERE - omogućuje sve cheatove

THIEF: THE DARK PROJECT OVO VRIJEDI ZA VERZIJU 1.33

CTRL + ALT + SHIFT + END – preskače misije
Ako želite imati novca, dodajte liniju "cash_bonus" u file dark.cfg (upisujete bez navodnika.
Da startate misiju koju želite, dodajte "starting_mission x" u file dark. Cfg (X je broj misije, upisujete bez navodnika).

SIM CITY 3000

Tijekom igre pritisnite CTRL + ALT + SHIFT + C i zatim unesite ove kodove
i am weak – sve nagrade i Opportunity zgrade
zyxwvu – Sim Castle konstrukcija ako odbijete Vinnijevu ponudu
call cousin vinnie – Vinnie nudi donaciju
terrain one up – teren se podiže za jedan
terrain one down – teren se spušta za jedan
terrain ten up – teren se podiže za deset
terrain ten down - teren se spušta za deset
pay tribute to your king – svi dodatni darovi
power to the masses – sve elektrane
garbage in, garbage out – dobijate Recycling postrojenje
let's make a deal – ako ste povezani sa susjedima, pokušat će sklopiti ugovor s vama
nerdz rool Hi-Tech industrija

SETTLERS 3

Za bržu izgradnju pritisnite F12, a potom odmah još jednom
Držite F8 dvadesetak sekundi tijekom igre, pritisnite G (i dalje držite F8) i dobit ćete 80000 kredita.
Za promjene pogleda pritisnite F1 (za uvećavanje), F2 (za normalan) i F3 (za smanjivanje).
Tijekom borbe stalno pritiskujte desni gumb miša, tako ćete postići da se vaši ratnici bore mačem dok strijelci istodobno ispucavaju strijele.

STARCRAFT: BROOD WARS

Tijekom igre pritisnite ENTER, otipkajte jedan od ovih kodova i pritisnite ponovno ENTER.
Kodovi
show me the money – dodaje 10000 minerala i plina
whats mine is mine – 500 minerala
breathe deep - 500 plina
something for nothing – sve je unaprijeđeno
opretational cwal brza gradnja i unapređivanja su trenutačnna
the gathering – neograničene Psio moći
war aint what it used to be – uklanja Fog of War
food for thought – ignorira Supply limit kod gradnje jedinica
black sheep wall – kompletna mapa
Noglues.– protivnik nema Psionics
modify the phase variance - izgrađuje bilo što
medieval man – besplatne nadogradnje za jedinice
there is no cow level -preskače misiju
ophelia – omogućuje odabir misija
terranxx – odabrana misija (gdje je x broj misije)
zergxx - odabrana misija (gdje je x broj misije)
protossxx - odabrana misija (gdje je x broj misije)
staying alive – nastavljate igrati i dalje nakon završetka misije
man over game – pobjeđujete misiju
game over man – gubite misiju
radio free zerg – zergova pjesma
Tajni nivo za zergove - završite 9. misiju za manje od dvadeset minuta i imat ćete mogućnost igrati tajnu misiju. Morate snimiti poziciju odmah na početku te misije jer se ona ne pokazuje na popisu misija.

BALDUR'S GATE

Stavite napitak u slot za brzo korištenje (quick item slot). Prebacite na ekran s predmetima i zamijenite krajnji desni napitak s draguljem. Vratite se na normalan ekran. Slika napitka koji ste zamijenili s draguljem i dalje izgleda kao napitak. Klikajte nekoliko puta i vratite se na ekran s predmetima. Broj dragulja bi se trebao povećati za jedan. Ovo možete ponavljati koliko god puta želite.

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Ako želite imati pristup svim nivoima za Single player, držite SHIFT i klikajte na New Game.
Ako želite pobijediti na nivou, držite CTRL i pritisnite + na numeričkoj tipkovnici.

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY

Tijekom igre pritisnite lijevi Control + lijevi Shift + 7. Pojavit će se konzola. Možete si dodijeliti bilo koji predmet ako otipkate "give" (predmet i broj). Naredbom "teleport" možete se prebaciti bilo gdje na mapi. Pazite, ako se teleportirate negdje visoko (npr. u zrak), past ćete i poginuti. S konzole izlazite na isti način kako ste i ušli.

WAR OF THE WORLDS

Utipkajte sljedeće kodove tijekom igre dok ste na Battle map ili na War map.
ICOMEBACK – pokazuje sva istraživanja
ATCHOO – čisti sve Marsovce (vrijedi samo na Battle mapi)
PUNYHUMANS – čisti sve ljude (vrijedi samo na Battle mapi)
YOULIKEIT – podiže učinkovitost na 100%

WARGASM

Otipkajte šifre na Instant Action Password ekranu da biste dobili pristup ovim nivoima:
Cheese – nivo 2
Toast – nivo 3
Butties – nivo 4
Kebab – nivo 5
Gateaux – svi nivoi
Da biste aktivirali cheat mod, odaberite War Web i uzmite bilo koju mapu. Startajte scenarij i kad dođete do Deployment ekrana, otipkajte "40hourweeks" i pritisnite Enter. Vratite se na glavni izbornik i odaberite Options pa zatim Details. Klikajte na Cheats i dobit ćete beskonačno streljiva, oružja i mogućnost da uđete u bilo koje vozilo (čak i neprijateljsko).

ARMY MEN 2

Za aktiviranje cheatova, uđite u message mod (tipkom \) i otipkajte !when all else fails i zatim ova šifru:
!patton's speach – inspirirate svoje jedinice
!i give up - restart nivoa
!veni vidi vinci – prekače nivo
!night of the walking dead – neprijatelji se pretvaraju u zombije
!suicide kings – ubijate narednika
!ninja arts – narednik ima mogućnost nevidljivosti i brži je
!paper dolls - padobranci
!watchtower in the sky – izviđanje
!geronimo! - 12 zračnih udara
!beautiful nikita – neograničen snajperist
!fourth of july – M80
!roach spray - neograničeno Can "o" fire
!ruby ray – neograničen povećalo
!smorfs – plave odore
!metal sheeting – sive odore
!shrink wrap – smeđe odore
!gnomish inventions - eksplozivi
!acme discs - mine
!no rocket launcher – neograničen rocket launcher
!village people – neograničeni bacač plamena

!i have a rock – neograničene ručne granate
!surprise party – iznenada se pojavljuje mnogo neprijatelja
!armageddon – svi pogibaju u masovnom zračnom napadu
!doctor doctor – puno zdravlje
!spidey senses tingling – vidite sve neprijatelje na mapi
!santini - neranjivost

RESIDENT EVIL 2

Za neograničeno streljivo na ekranu gdje se opremate opremom pritisnite ove tipke za smjerove: gore, gore, dolje, dolje, lijevo, desno, lijevo, desno i tipku za nišanjenje (aim).
Da biste dobili Hunka i ekstremnu bitku gdje možete igrati s Chris Redfieldom i Adom Wong, morate završiti najteži nivo s Claire A i B i s Leonom A i B.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Tijekom igre pritisnite TAB i unesite jednu od ovih šifri:
NWCONLYAMODEL – izgrađuje sve zgrade u dvorcima
NWCSIRROBIN – trenutačni neuspjeh
NWCTROJANRABBIT – trenutačni uspjeh
NWCAVERTINGOUREYES – dodatnih 35 Archangela
NWCANTIOCH – šator, balista i streljivo
NWCIGOTBETTER – napredujete jedan nivo
NWCCASTLEANTHRAX – najviše sreće
NWCCOCONUTS – neograničen broj poteza za kretanje
NWCMUCHREJOICING – najviši moral
NWCALREADYGOTONE – kompletna mapa s tajnim predmetima
NWCGENERALDIRECTION – kompletna mapa
NWCSHRUBBERY – svi resursi se povećavaju
NWCTIM – sva magija i 999 spell bodova

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Pritsnite Enter da bi se pojavio prozor za konzolu. Sada unesite jednu od ovih šifri:
CSAMMO – streljivo
CSHEALTH – propusnica za MedLab
CSGUNS – oružja
CSROSARY – predmeti
CSHROUD – kompletan oklop i zdravlje
CSYHWH – God mod

X-WING ALLIANCE

Otipkajte IMACHEATER da biste aktivirali mod za varanje i zatim unesite jednu od ovih šifri:
EWOKSRULE - neranjivost
MASTERYODA – neograničeno streljivo
KILLMENOW – gubite nivo
THETASTEOFVICTORY – pobjeđujete nivo
HYPERMETO## - prebacuje vas na određeni nivo (gdje je ## broj nivoa)

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Otipkajte *gonzoopera* tijekom igre da biste aktivirali mod za varanje. Zatim unesite jednu od ovih šifri:
SHIFT + X -mičete komadaosa s naredbom za pogled
CTRL + I – neranjivost
CTRL + SHIFT + N – preskačete misiju
SHIFT + V – nevidljivi ste za neprijatelja
F9 – informacije o terenu
SHIFT + F4 – prati komadosa

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Otipkajte Enter tijekom igre, zatim šifru i ponovno Enter
BIG BERTHA – teški katapulti postaju jači
COINAGE – dobivate 100 zlata
DARK RAIN - Composite bowmen se pretvaraju u drveće
DIEDIEDIE – svi protivnici umiru
E=MC2 TROOPER – stvara supertroopera
FLYING DUTCHMAN – katapult brodovi mogu ići po kopnu
GAIA – omogućava vam kontrolu životinja ali ne i vaših ljudi
GRANTLINKSPENCE – pretvara životinje u kraljeve životinja
HARI KARI - samoubojstvo
HOMERUN – pobjeđujete u scenariju
HOYOHOYO – svećenici su brži i jači
ICBM – balista ima 100 bodova dometa
JACK BE NIMBLE – katapulti gađaju strane objekte
KILLX – ubijte igrača X (X je ime igrača)
NO FOG – uklanja Fog of war
PEPPERONI PIZZA – daje 1000 hrane
QUARRY – daje 1000 kamena
RESIGN – dajete ostavku
REVEAL MAP – otkriva cijelu mapu
STEROIDS – zgrade i ljudi se stvaraju trenutačno
WOODSTOCK – daje 1000 drva
king arthur - ptice se pretvaraju u zmajeve
pow - dijete na biciklu
big momma - kočija s lanserom raketa
convert this! - svećenik koji ispaljuje munje
stormbilly - robot

TRESPASSER

Za aktiviranje ovih šifri pritisnite CTRL + F11. Kursor će se pojaviti u donjem lijevom kutu. Otipkajte šifru i pritisnite Enter. Kad završite, ponovo pritisnite CTRL + F11.
BIONICWOMAN – usporeno kretanje
LOC – pokazuje vašu lokaciju
GORE 2 – povećava nivo krvi
DINOS – pauzira dinosauruse
WOO – neograničeno streljivo
TNEXT – prebacuje vas na važne lokacije u igri
WIN – završni film
Tajni nivo ćete naći na ovaj način: u malom gradu idite iza crkve i napravite stube od kutija nasuprot vanjskom zidu. Popnite se po njima i idite lijevo po vrhu zida. Nastavite ići desno i eventualno ćete pasti u tajni nivo.

SOUTHPARK

Idite na Options izbornik, klikajte u donji lijevo kut i otipkajte ove šifre i pritisnite Enter
(trebali biste vidjeti slova dok ih tipkate)
egotrip - velike glave (rade samo u single-player).
framerate - pokazuje frame rate
beefcake - neranjivost
sweet – sva oružja i streljivo

ABE'S EXODDUS

Na glavnom izborniku napravite ovo:
Pritisnite i držite Shift, zatim pritisnite dolje, desno, lijevo, desno, lijevo, gore za preskakanje nivoa.

ROLLER COASTER TYCOON

Pritisnite F za financije i zatim M + ENTER da biste dobili 5000 dolara. Ovo možete raditi samo jednom na mjesec.
Za povećavanje sreće gostiju utipkajte Melanie Warn kao ime gosta. Možete ga preimenovati i to ponoviti na drugim gostima koliko god je puta potrebno.
Za brže go-karte kao ime gosta unesite Damon Hill. Ako upišete Michael Schumacher, autići će ići još brže.
Ako uspješno završite sve nivoe, otključat će se Mega Park.
Pokušajte prije svibnja druge godine vašeg poslovanja imati što veći broj posjetitelja. Zatim potpuno zatvorite park (uključujući sprave i štandove) na jednu godine. Pojavit će se gospodin u plavom odijelu i dat će vam 1000000$.
Da biste pomogli bolesnim gostima, postavite što više klupa pokraj izlaza iz roller coastera. Postavite ih i pored barova.
Da bi gosti bili sretni, održavajte park čistim.

WARZONE 2100

Pritisnite T, otipkajte jednu od šifri i pritiniste ENTER. Šifre rade samo u verziji 1.01.
get off my land – ubija sve neprijatelje na mapi
show me the power – 1000 extra energije
hallo mein schatz – preskačete misiju
work harder – sva aktivna istraživanja su završena
double up – jedinice su dvostruko jače
kill selected – ubija selektiranu jedinicu

MIDTOWN MADNESS

Dodajte ove parametre na komandu (npr. igru startate
c:\Midtown\midtown.exe – allcars –allrace)
kojom pokrećete igru:
-allrace za sve staze
-allcars za sve aute

STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

Tijekom igre pritisnite Backspace (tipka za brisanje), otipkajte jednu od šifri i pritisnite Enter:
HAPPY – oružje 3 ima više energije
FROM ABOVE – mijenja položaj kamere iznad igrača
NAUGHTY NAUGHTY – mijenja položaj kamere izravno iza igrača
PERFECTION – ljubičasta Push Force Power može ubijati
I LIKE TO CHEAT – daje sva oružja; oružju 2 i 3 daje 500 punjenja, oružju 4 daje 5 punjenja, jedno oružju 5 i 10 oružju 6
GIVE ME LIFE – popunjava zdravlje na 100
HEAL IT UP - popunjava zdravlje na 100
IAMQUEEN - igrate kao Queen Amidala
IAMPANAKA – igrate kao kapetan Panaka
IAMQUIGON – igrate kao Qui-Gon Jinn
IAMOBI – igrate kao Obi-Wan Kenobi
I REALLY STINK – postavlja nivo težine na najlakši
DONTTTTT – napravit ćete samoubojstvo
RRRRRIGHT - napravit ćete samoubojstvo
KILL ME NOW - napravit ćete samoubojstvo
cinema – Widescreen pogled
from above – pogled odozgor
naughtynaughty – pogled iz prvog lica
slowmo – usporeno kretanje

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Šifre:
CMGARAGE – dodatna vozila u dvije prazne garaže poslije Lagune
TANK – tipkom za trubu možete ubijati protivnike
FELXMOBILE – pogon na stražnje kotače
CMNOHITS – možete prolaziti kroz druge aute
CMLOGRAV – niska gravitacija

ALIEN VS. PREDATOR

Tijekom igre držite tipku ~ **F12 istodobno i zatim unesite jedan od kodova:**
god – god mod
giveallweapons – daje sva oružja i streljivo
light – stvara svijetleću auru oko igrača; ako otipkate još jednom, svijetlost se povećava
alienbot – stvara AI kontroliranog aliena
marinebot - stvara AI kontroliranog marinca
perdbot - stvara AI kontroliranog predatora
gimme_charge – obnavlja energiju predatoru
observer – postajete nevidljivi
showcoords – pokazuje koordinate igrača

STAR WARS EPISODE ONE: RACER

Za dodatni novac, na ekranu gdje kupujete nove dijelove za vaš POD pritisnite SHIFT + F4 + 4 za dodatnih 1000 dolara. Ovo možete uraditi samo pet puta.

GANGSTERS

Za dodatni novac na ekranu s lieutenantsima otipkajte "I LOVE HANSON".
Na ekranu gdje organizirate članove bande s njihovim vođom (Lieutenantom) pritisnite D+A+R+T i dat ćete 3000$ svakoj skupini
Na ekranu gdje je vaš organizator (Gang Organizer) idite na mapu grada. Zatražite podatke poslovanja i držite pokazivač miša iznad kućice dok se ne pojavi natpis 'Return to base'. Klikajte na nj i posao je vaš. Ako želite, možete ga prodati i tako zaraditi ili pričekati idući tjedan i poslati nekoga da započne biznis.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Unesite šifre u bilo kojem izborniku
acar - bonus auto 1
bcar – bonus auto 2
ccar - bonus auto 3
cars – svi auti
tracks – sve staze
dcop (Hot Pursuit mod) – bonus auto
ecop (Hot Pursuit mod)– bonus auto
fcop (Hot Pursuit mod)– bonus auto
gofast (Arcade mod)– upgarde stroja
monkey (Arcade mod)– upgrade transmisije
moon (Arcade mod)– mala gravitacija
madland (Arcade mod)– svi su vrlo dobri protivnici
gates (Career mod)– dodatni novac
buy (Carerr mod) – besplatna kupovina
up0 (Carerr mod) – nema upgradea
up1 (Carerr mod) – prvi upgrade
up2 (Carerr mod) – drugi upgrade
up3 (Carerr mod) – treći upgrade
outmyway – potrubite i protivnik vam više neće smetati
resetya - potrubite i protivnik vam više neće smetati
tp00-15 (Arcade mod) – možete voziti neko vozilo iz prometa

CAPTAIN CLAW

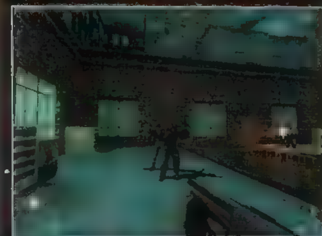
Tijekom igre otipkajte:
MPCASPER nevidljivost
MPVADER neranjivost (30 sekundi)
MPPLAYALLDAY neograničen broj života
MPBUNZ Claw postaje jak
MPFRANKLIN Lightning Sword
MPPENGUIN Ice Sword
MPAPPLE zdravlje do maksimuma
MPGANDALF magija do maksimuma
MPKFA God Mod
MPLOADED streljivo do maksimuma
MPSPOOKY nevidljivi ste za neprijatelje
MPHAUNTED neprijatelji su duhovi
MPSHADOW Claw je sjena
MPHOTSTUFF Fire Sword
MPWIMPY Claw je slab
MPJORDAN megaskakanje
MPBLASTER dinamit do maksimuma

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

6661970 - neograničen broj života
tourettes -neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
ohmatron -neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
pieandmash - neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
asawindow - neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
notourettes - neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
flashmotor - svi nivoi
super well - svi nivoi
travelcard - svi nivoi i neograničen broj života

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Startajte igru s normalnom komandnom linijom i parametrom + developer 1 (npr c:\kingpin\kingpin.exe +developer 1).
Tijekom igre pritisnite ~ da bi se pojavila konzola. Tada
možete tipkati ove šifre:
IMMORTAL – God mod
GIVE ALL – svi predmeti osim novca
GIVE CASH ### - daje vam ### novaca (### je iznos koji sami unesete)
GIVE (COIL, WATCH, BATTERY, WHISKEY, CHEM_PLANT_KEY, FUSE, SHOP_KEY, WAREHOUSE_KEY, LIZZY HEAD, SHIPYARD_KEY, OFFICE_KEY, VALVE, TICKET, FLASHLIGHT) – daje vam navedene predmete
GIVE (CROWBAR, PISTOL, SHOTGUN, TOMMYGUN, HEAVY MACHINEGUN, GRENADE LAUNCHER, BAZOOKA, FLAMETHROWER) – daje vam jedno od navedenih oružja
GIVE BULLETS ### - daje vam ### metaka (### je iznos koji sami unosite)
GIVE SHELLS ### - daje vam ### patrona (### je iznos koji sami unosite)
GIVE 308CAL – daje vam ### streljiva 308 kalibra
GIVE GRENADES ### - daje vam ### granata (### je iznos koji sami unosite)
GIVE ROCKETS ### - daje vam ### raketa (### je iznos koji sami unosite)
GIVE GAS ###- daje vam ### benzina (### je iznos koji sami unosite)
GIVE SPISTOL – daje prigušivač za pištolj
GIVE PISTOL RELOAD – automatsko punjenje pištolja
GIVE SMALL HEALTH – mali paket zdravlja
GIVE LARGE HEALTH – veliki paket zdravlja
GIVE ADRENALINE – adrenalin
GIVE HEALTH – zdravlje do maksimuma
GIVE HELMET ARMOR – Helmet oklop
GIVE JACKET ARMOR – jacker oklop
GIVE LEGS ARMOR -legs oklop
GIVE ARMOR – kompletan oklop



SYSTEM SHOCK 2

Držite SHIFT i pritisnite ~ da bi se pojavila konzola. Ukucajte ove kodove i pritisnite Enter za njihovu aktivaciju.
ubermensch – maksimalne statisktike
psi_full – svi psi bodovi
add_pool # – daje vam broj (#) cyber modula
summon_obj X – Stvara objekt X gdje je X jedno od ovog:
20 nanites, ap clip, assault rifle, big nanite pile, blast turret, brawnboost implant, crystal shard, electro shock, emp rifle, fusion cannon, gren launcher, heavy armor, ice pick, lab assistant implant,
laser pistol, laser turret, light armor, maintenance tool, medical kit, medium armor, midwife organ, monkey brain, nanites, pistol, portable battery, power cell, psi amp, psi booster, recycler, shotgun, slug turret, standard clip, stasis field generator, swiftboost implant, timed grenade, toxin grenade, worm launcher



iamfilth - neograničen broj života
tithead - neograničen broj života
deathtoall - neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
iamgod - neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
averyrichman - 999999999 bodova
uaintnuffin - 999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
psychadelic - 999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
silence - 999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
driveby - 999999999 bodova, sva oružja i pritisnite "*" za sve predmete
herc - 999999999 bodova, sva oružja i pritisnite "*" za sve predmete

HEAVY GEAR 2

Tijekom igre pritisnite "~" da bi se pojavio chat prompt. Ukucajte ove kodove i pritisnite Enter
za njihovo aktiviranje.
set camti – god mod
set mission – završava trenutačnu misiju

BRAVEHEART

Kad ste u 3d modu, pritisnite tipku DEL za slanje poruka i otipkajte:
sesquipidilian omogućuje cheatove za AI
bannockburn ubija sve neprijatelje
the five hundred – ubija vas
dresden sve zgraede će zahvatiti vatra
steve reeves – sve jedince su ojačane
bucks fizz – sve jedinice se povlače
haemorrhage – isključuje krv

DUNGEON KEEPER 2

Tijekom igre pritisnite CTRL + ALT + C da bi omogućili varanje, a zatim tipkajte:
show me the money – 100.000 zlata
feel the power – svi likovi su na nivou 10
now the rain has gone – pokazuje mapu
this is my church – daje sve sobe
fit the best – dobivate sve sobe i zamke
i belive its magic – dobivate svu magiju
do not fear the reaper – završavate nivo

BATTLEZONE: THE RED ODYSSEY

Pritisnite SHIFT + ALT tijekom igre i otipkajte:
TEDONTDIE – cijela mapa
TENERD – satelite bez Com Towera
TEBUFFY – god mod
TEDEADITE – neograničena količina streljiva
TERAT – neograničena količina scrapa

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Tijekom igre pritisnite Backspace i otipkajte "!throw me a frickin bone here" (zajedno sa navodnicima). Sada ćete moći upisivati šifre. Pritisnite Backspace i zatim jednu od šifri:
!captain scarlet – God mod
!full monty – God mod i predmeti
!stay frosty – daje naredniku štit
!henry – dobivate 30 insecticide Spray
!harsh language – daje 20 Fly Swatters
!here's a lockpick – neograničene količine Flame Napalma
!mib – narednik dobiva Laser Rifle
!this one goes to eleven – dobivate 3 Napalm Strikes
!scotty – dobivate 3 svemirca kao pojačanje
!hey stifler – neograničeno ljepilo
!one time – daje 3 baseball loptice
!spiny norman – daje 3 Hammer mine
!let me down – spušta zdravlje narednika na nulu
!pump me up – daje naredniku dozu stereoida
!roody-pooh – neograničeni zračni napadi
!cut to the chase – pobjeđujete u scenariju
!the meek – gubite u scenariju
!halloween – pretvara neprijetelje u zombije
!florence – neograničeni Medkitovi
!johnny ricco – daje 3 padobranca
!peep show – daje 3 izviđača
!heavenly glory – daje 3 zračna napada
!yippee!!! – daje Sniper Rifle
!penny – neograničeni M80
!hey dante – neograničeni aerosol
!the sun – neograničeno povećalo
!whistle and flute - daje naredniku Flak-Jacket
!sprinkles neograničena bazuka
!patty melt - neograničeni bacač plamena
!no one expects – priziva hrpe neprijatelja
!italian job – aktivira veliku eksploziju oko narednika

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Kad igra počne, držite SHIFT. U "Developer" rubrici će biti dostupne različite opcije za varanje. Još jedan način za varanje je da tijekom igre pritisnete \ da bi se pojavio prozor za
pričanje. Utipkajte neku od šifri:
iamgod – God mod
iamgoddess – God mod na posljednjem nivou
smoghead – zdravlje do maksimuma
give (ime oružja) – daje vam željeno oružje
gimme (ime predmeta, može biti rune blade ili magma) – daje vam predmet
Tijekom igre pritisnite "Talk" tipku (ako je niste promijenili, onda je \) i otipkajte:
Sanctuary – god mod
smeghead – puno zdravlje

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Tijekom igre pritisnite ENTER da bi se pojavio prozor za razgovor i otipkajte jednu od šifri:
robin hood 1000 zlata
lumberjack – 1000 drva
rock on – 1000 kamena
cheese steak jimmy's – 1000 hrane
i r winner – trenutačna pobjeda
resign – trenutačni poraz
aegis brza gradnja
marco – kompletna mapa
torpedo (neki broj) ubija odabranog protivnika
black death – ubija sve neprijatelje
natural wonders -kontrola nad životinjama
how do you turn this on – Cobra auto
to smithereens – saboter
wimpywimpywimpy – počinjavate samoubojstvo

RE – VOLT

U direktoriju Re-Volt pronađite "cars" direktorij. Odaberite neki auto i otvorite file *Parameteres.txt*. Promjenite "TopSpeed" liniju kako želite da biste s autićem postigli najveću moguću brzinu. Slobodno možete mijenjati i bilo koji drugi parametar.

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Na ekranu s mapom pritisnite Enter i otipkajte ###Coward da biste omogućili varanje i otipkajte jednu od šifri:
#create (neki broj) gold – stvara zadanu količinu novaca
#create None Gloves – stvara magične rukavice za vašeg čarobnjaka
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword – specijalno oružje
#killall – ubija sve neprijatelje
#modify army +god – god mod
#modify army +spells – sve čarolije
#show map – kompletna mapa
#victory – trenutačna pobjeda

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI

Tijekom igre otipkajte jedan od kodova:
Summon CARifle – dobivate CA pušku
Summon Grenadelauncher – dobivate Grenade launcher
Summon Rocketlauncher – dobivate Rocket launcher

NHL 2000

Šifre ukucavate tijekom igre
away goal – daje gostujućoj ekipi gol
home goal – daje domaćoj ekipi gol
penalty – tim koji nema pak dobiva jedanaesterac
injury – izaziva ozljedu
victory – vatromet
flash – blizevi aparata iz publike
mantil – igrači imaju velike ruke, noge i vratove
nhlkids – igrači postaju mali

DELTA FORCE 2

Aktivirajte konzolu tipkom " ` " i tipkajte šifre
thetrooper – god mod
sunandsteel – nadopunjava streljivo
diewithyourbootson – neograničeno streljivo
stilllife – nevidljivost
revelations – artiljerija gađa 8 puta
Također pokušajte otipkati "youve got problems" i pogled bi se trebao prebaciti u perspektivu trećeg lica. Ovo ne radi u svim verzijama.

REVENANT

Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte jednu od šifri:
alreadydead – puno zdravlje
abracadabra – neograničena mana, sve čarolije
noamnesia – neograničena mana, život i energija
potionsnlotions – ekstra napitci
gimmesomegrub - pet jedinica svake hrane
alchemy – 999999 zlata
Kad nađete Jonga, uđite u njegovo stražnje dvorište, pritisnite ENTER i otipkajte "Nahkranoth". Svaki put kad ga udarite, dobit ćete nivo više.

GRAND THEFT AUTO 2

Na ekranu gdje upisujete svoje ime otipkajte:
muchcach – počinjete s mnogo novca
gunworld - sva oružja

SHADOW COMPANY

Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte jednu od šifri
dolemite – vojnici su neranjivi (morate odabrati nekog vojnika prije nego što otipkate šifru)
paul haney sees all – vidite sve neprijateljske vojnike
toggle bottombar – uključujete display na dnu ekrana
autowin! trenutačna pobjeda
set_campaign (ime kamapanje) – odabirete kampnju. Za imena upišite: Angola_tutorial, Angola, Romania, Kola, Caribbean, Kola_2, Ecuador, Peru, Angola_2.

SEVEN KINGDOMS 2

Tijekom igre otipkajte !!##%%&&. Pojavit će se poruka "Cheat Codes Enabled" ako ste dobro otipkali. Unesite jednu od šifri:
CTRL + M – kompletna mapa
CTRL + T – sva tehnologija postaje dostupna
CTRL + U – kralj je neranjiv
CTRL + D – uključuje AI informacije
CTRL + \ - dodaje 1000 jedinica hrane
CTRL + C dodaje 1000 zlata
CTRL + Z – brza izgradnja
CTRL + J – ekonomske bodove postavlja na nulu
CTRL + ; - dodaje 10 ljudi selektiranom gradu
CTRL + + - puni seat of power
ALT + CTRL + E – oduzima 10 bodova reputacije
ALT + CTRL + R – dodaje 10 bodova reputacije
ALT + CTRL + K oduzima 20 bodova štete na selektiranoj zgradi
ALT + CTRL + J – dodaje 20 bodova štete na selektiranoj zgradi
ALT + CTRL + X – oduzima 1000 zlata
ALT + CTRL + C – oduzima 1000 jedinica hrane

PHARAOH

Pomoću Windows Explorera nađite datoteku Pharaoh_Model_Normal.txt. Klikajte desnom tipkom miša na nju, odaberite Properties i maknite kvačicu s opcije "read only box" i klikajte O.K. Pomoću Notepada otvorite tu datoteku, pročitajte
upute i editirajte što god želite. Snimite promjene, ponovno vratite kvačicu na opciji "read only", startajte igru.

TARZAN

Tijekom igre otipkajte šifre:
stlevel – preskačete nivo
ststage – odabirete nivo
stanimals – ubija sve nepoželjne životinje
stsave – snima poziciju
stload – učitava poziciju
sttarzan – mijenja vas u Tarzana
stjane – mijenja vas u Jane

HOMEWORLD

Startajte igru sa ovim parametrima u komandnoj liniji:
/dockLines – pokazuje linije prema dokovima
/gunLines – pokazuje smjerove topovskih cijevi
/noSound – isključujete zvučne efekte
/noSpeech – isključuje govor

FREESPACE 2

Tijekom igre otipkajte www.freespace2.com i trebala bi se pojaviti poruka ako ste dobro otipkali. Držite tipku ~ i tipkajte
K – ubija metu
SHIFT + K – ubija označene podsustave
ALT + K – daje 10% štete brodu
ALT + SHIFT + K – 10% štete na meti
C – šaljete poruku neprijatelji
I – neranjivost
SHIFT + I – neranjivost za metu
W – neograničeno streljivo i oružje za vaš brod
SHIFT + W – neograničena oružja za sve brodove
G – ispunjava sve primarne ciljeve
SHIFT + G – ispunjava sve sekundarne ciljeve
ALT + G – ispunjava bonus zadatke

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Pritisnite tipku "TAB" tijekom igre i unesite ove kodove:
Nwcquigon – jedan nivo više
Nwcpadme – heroj dobiva Archangelse
Nwcdarthmaul - heroj dobiva Black Knightse
Nwccoruscant – heroj dobiva sve zgrade
nwcr2d2 – heroj dobiva ratne strojeve
nwcwatto - heroj dobiva novac i resurse
nwcpodracer - heroj dobiva mnogo bodova za pokrete
nwcprophecy pokazuje Obelisk mapu
nwcrevealourselves – pokazuje Terrain mapu
nwcmidichlorians - heroj dobiva 999 mana bodova i sve čarolije

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Pritisnite ENTER tijekom igre da bi se pojavio prozor za komunikaciju. Unesite jednu od
ovih šifri.
Teamshadow – nevidljivi mod za tim
Theshadowknows – nevidljivi mod
Silentbutdeadly - vrlo "plinovito" stanje
Fastactionresponseteam - vrlo "plinovito" stanje
Monocle – monokl mod
Turnpunchkick 2D igrači
1-900 teško disanje
meganoggin – megaglave
bignoggin – velike glave
5fingerdiscount – popunjava inventar
explore – uvjeti za pobjedu
nobrainer – isključuje AI
teamgod – god mod za tim
avatargod – Avatar god mod

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Pritisnite F10 tijekom igre da se pojavi konzola. Unesite jedan od kodova i pritisnite ENTER
da biste ga aktivirali
talkit marion on – god mod
urgon elsa – sva oružja
azerim sophia – predmeti za zdravlje
nub willie – hintovi tijekom igre

DEATHKARZ

Na glavnom ekranu pritisnite i držite SHIFT+CTRL+C, otvorit će se cheat opcije. Otipkajte sljedeće:
GLOBAL – dostupne su sve staze
DEV 6 – dostupni su svi auti
RACE CORPS – dostupne su sve sezone u Championship modu
TATSU MAKI – visok nivo obnavljanja
PEP! – svi nitro modovi
H-PLUS - štit

WORMS ARMAGEDDON

Morate zaraditi zlatnu medalju u idućim treninzima da bi se otključale cheat opcije.
Basic Training – crv će krvariti ako je pogođen i ako je opcija uključena (pojavit će se u «Game Options» pored replay)
Artillery Range – granate će biti mnogo ubojitije (ako je opcija uključena)
Rifle Range – sačmarica će biti ubojitija (ako je opcija uključena)
Super Sheep Racing – Aqua ovca će biti aktivna ako je opcija uključena (pojavit će se u «Weapon Options» između opcija «Start with superweapons» i «super weapons on/off»)
Euthanasia – luk i strijela će raditi bolje kad je opcija uključena
Crazy Crates – svi sanduci koji padaju s neba sadrže ovcu kad je opcija uključena (pojavit će se u «Game Options»)
Završite ove misije da biste otključali cheat opcije:
Misija 4 – laserski pogled (laser sight)
Misija 8 – jetpack
Misija 13 – brzo hodanje (fast walk)
Misija 16 – nevidljivost u mrežnoj igri (invisibility in net game)
Misija 20 – niska gravitacija (low gravity)
Misija 25 – neuništivo zemljište
Misija 33 – Supet Banana Bomb pojačanje
Zaradite Elite rang u Deathmatch modu i postat ćete neranjivi.
Zaradite zlatnu medalju i Elite rang u svim misijama i dobit ćete Full Wormage opcije.

ROLLCAGE

U bilo kojem izborniku otipkajte iduće šifre. Ako ste to dobro napravili, čut ćete zvuk. Ako želite isključiti cheat, ponovno otipkajte šifru. Šifre se pamte i bit će aktivne i kad sljedeći put startate igru.
IAMALAZYBASTARD – Debug mod
WARPSPEEDMRSULU – Hyper brzina
WRECKEDONSPEED – Mega brzina
REFLECTIONS – sve je kao u zrcalu
GIVEMESCORPIO – Scorpio liga
GIVEMETAURUS – Taurus liga
JACKIMFLYING – velika gravitacija
FLYMETOTHEMOON – srednja gravitacija
BRINGMEBACKTOEARTH – vraća normalnu gravitaciju
TROTTERS – Expert težina
BIGANDPINK – Hard težina

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Počnite igru, odaberite ekran, zatim opcije. Uključite cheat opciju u izborniku i imat ćete
pristup popisu vojnika, tenkova, tehnologije, mapa i još mnogo čemu.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Za lakše pobjede odaberite tim protiv kojeg igrate i preuzmite kontrolu nad njim kao menadžer. Tijekom utakmice maknite sve igrače u timu za koji želite da izgubi u napadu i pobjeda je
zajamčena.
Da biste dobili igrača, stavite ponudu dvostruko veću od njegove tržišne vrijednosti. Kad
prihvati, ponudu stavite na nulu i pritisnite Cancel na Adjust Offer ekranu.
Ili uđite u klub iz kojeg želite nekog igrača. Klikajte na njegovo ime i otpustite ga besplatno («release on free»). Dajte ostavku u tom klubu i kao menadžer svog prvog kluba započnite pregovore s igračem.
Da biste mogli voditi internacionalni tim, odaberite igrača željene nacionalnosti. Zatim klikajte na njegovu zemlju podrijetla.
Za neograničene količine novaca kao ime unesite JIMMY RULES.

MECH WARRIOR 3
Da bi ostalo što više upotrebljivih dijelova za vas, mechove gađajte u noge ili u glavu.
Za lagane pogotke u glavu nabavite «Clan Targeting Compurter» (zaplijenom) i opremite svog mecha s njim. Naciljajte mechovu glavu i opalite snažnim oružjem za ubojstvo jednim pogotkom.
Za lagana ubojstva uništite nogu protivničkom mechu.

STARSIEGE
Za ovaj postupak prvo napravite rezervnu kopiju datoteke. Pomoću tekst editora editirajte kampanju koju želite (nalazi se u direktoriju gdje je i igra). Pronađite ove linije:
«usePlanetInv = true,» i promijenite u «usePlanetInv = bool;»
«techLevel = 3;» i promijenite u «techLevel = 10;»
Svi će Hercovi imati neograničeno oružje i biti dostupni tijekom igre.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
Malo prošetajte po sobi i pogledajte iza sata. Naći ćete mišju rupu na podu. Klikajte na nju da biste ušli. Pojavit će se znak «Cheat Enabled». Kad napustite rupu, svi igrači uključujući i Jimmyja bit će dostupni za igranje.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte ove šifre. Potrebno je ponovno pritisnuti ENTER za njihovu aktivaciju.
+bigbrother – računalo lista jedinice
+clock – poakzuje sat igre
+lotsablood – jedinice više krvare
+nameunit X – preimenuje jedinicu (X)
+wackywaters – uključuje wave efekt na vodi (samo za 3D)
+wackyfog – uključuje wave efekt na magli (samo za 3D)
+rollingfog – uključuje rolling efekt na magli (samo za 3D)
+fogcolor X – mijenja boju magle (X=1-256)
+logo X – mijena boju vaše rase (X=1-9)
+lightrange X – mijenja svjetlost (X=1-20)
+F2menu – poziva izbornik
+selectunits – deselektira odabrane jedinice
+vidmode – mijenja rezoluciju
+makeposter – snima trenutačni ekran kao veliku sliku
+quit – izlaz u Windowse

DARKSTONE
Za pjesmu bacite koji novčić u posudu pored pjevača na trgu u gradu.
Ako igrate kao lopov, možete krasti od kokoši.
Startajte novu igru i prebacite novac jednog lika drugom. Ponovno startajte novu igru i upotrijebite lik kojem ste dali sve novce i stvorite novi lik. Dajte 1500 zlatnika od novog lika liku kojem ste već dali novce. Ovo možete ponavljati koliko god puta želite.
Najlakši način za zaradu je startati igru s dva svećenika (monk). Prebacite novac i Knjigu uskrsnuća jednom liku i prekinite igru. Ponovno startajte novu igru s istim svećenikom i ponavljajte postupak sve dok inventar ne bude pun knjiga i novca. Prebacite knjige ratniku s dobrom vještinom trgovanja i prodajte knjige. Ovo ponavljajte dok ne skupite dovoljno novca.

HIDDEN AND DANGEORUS
Na bilo kojem ekranu otipkajte:
Iamcheater (ako ne proradi, otipkajte dvaput). Ako ste dobro napravili, čut ćete zvuk klik.
Sad možete otipkati šifre:
Allitems – sva oružja i streljivo
Resurrect - vraća vas u život
Goodhealth – zdravlje
Nohits – igrač ne dobiva pogotke
Killthemall – ubija sve neprijatelje
Gamedone – uspješno završava misiju
Openalldoor – otvara sva vrata
Gamefail – misija se završava neuspješno
Enemyf – pokazuje neprijatelje ispred vas
Enemyb – pokazuje neprijatelje iza vas
Playercoords – vaše koordinate u igri

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
Tijekom igre pritišćite ove tipke da biste aktivirali cheatove:
Napad, shift, shift, naprijed, napad, centar, enter za puno zdravlje
Desno, desno, napad, akcija, gore, dolje, desno, lijevo za punu magiju
Lijevo, desno, napad, akcija, gore, dolje, desno, lijevo za pogled u Dark Diary

DRIVER
Unesite jedno od ovih imena na High score ekran:
NJW280172 – brži auti
WAC271074 – nema policije
RUS3L – neranjivost
ANJW16696 – počinjete kao tražena osoba

FIFA 2000
U cheat izborniku upišite ove šifre:
Burnaby – možete igrati na igralištu izvan sjedišta EA
Dizzy – svake minute jednog igrača otmu izvanzemaljci
Hooligan – najbolji i najpoznatiji igrači
Lightsout – igrači svijetle u mraku
Sizzle – svake minute igrača sprži munja
Momoney – dobijate hrpu novca

QUAKE 3 ARENA
Startajte server s omogućenim cheatovima pomoću devmap komande u konzoli. Kad startate igru, aktivirajte konzolu i otipkajte
Give all dobivate sva oružja i kuku
Give health – daje zdravlje
Give armor - oklop
Give quad damage - daje Quad damage
Give personal teleporter – dobivate teleporter
God – god mod
Allammo - streljivo

SIM THEME PARK
Startajte mali park s četiri puzzle igre jedna do druge, dvije sprave, jednim štandom za hranu, jednom kupaonicom i cijenom ulaznica od 0$. Postavite vrijednost nagrada na 10$ s maksimalnom mogućnošću dobitka. Zbog niske cijene ulaznice, imat ćete mnogo posjetitelja koji će biti sretni, ostat će duže u parku i igrati više.

HALF LIFE: OPPOSING FORCE
Startajte igru ovom komandnom linijom hl.exe -dev -console -game gearbox. Tijekom igre pritisnite ~ (tildo tipka) da biste aktivirali konzolu i unesite ove cheatove.
Impulse 101 – sva oružja i streljivo
/god – god mod
/map (ime mape) – odabir nivoa
/give (ime predmeta) – daje odabrani predmet
/give weapon (ime oružja) – daje odabrano oružje
Imena mapa: Boot Camp (ofbooto, ofboot1, ofboot2, ofboot2, ofboot3, ofboot4)
Regularna igra (of0a0, of1a1, of1a2, of1a3, of1a4, of1a4b, of1a5, of1a5b, of2a1, of2a1b, of2a2, of2a3, of2a4, of2a5, of2a5b, of3a1, of3a1b, of3a2, of3a3, of3a4, of3a5, of3a6, of4a1, of4a2, of4a3, of4a4, of4a5, of5a1, of5a2, of5a3, of5a4, of6a1, of6a2, of6a3, of6a4, of6a4b, 0f6a5, of7a0)
Oružja: grapple, knife, pipewrench, eagle, m249, sniperrifle, displacer, shockrifle, sporelauncher

DESCENT 3
Šifre utipkavate u konzoli:
IveGotIt – sva oružja, energija, štit
BurgerGod – god mod
TreeSquid – kompletna mapa
More Clang preskakanje nivoa
DeadOfNight – uništava sve botove
Testicus – nevidljivost
TubeRacer 210 štete

EXPENDABLE
Startajte igru s komadnom linijom go.exe –whostayedlateagain.
Tijekom igre, kad unosite šifre, šifra mora biti između crtica.
- bucketofchicken - stražnji pogled
- bod - aktivira cheat mod
- bing - isključuje cheat mod
- babapapa - extra krediti
- crystaltips - extra životi
- zippy - god mod
- albertofrog - pojačane granate
- mrbenn - preskakanje nivoa

MORTYR
Tijekom igre pritisnite ` (tildo) za aktiviranje konzole. Unesite ove kodove:
.prezes – god mod
.wp – sva oružja i predmeti
.gt ili.goto (broj nivoa) – prebacuje vas na odabrani nivo
.aim on – uključuje autonišanjenje
.aim off – isključuje autonišanjenje

HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA
Šifre morate otipkati kao svoje ime. Ako ste dobro napravili, čut ćete zvuk motora. Šifre ne rade u Practice modu.
HEDGEHOGO – aktiviranje cheatova
NOGAS – neograničene količine goriva
CLASSIC 1956 KHK motor

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
Unesite ove šifre kao ime igrača. Ako ste dobro napravili, čut ćete kratak bip.
World class – A8 chapionship je dostupan
Turbo challenge – A8 auti su dostupni u Single Race
Max power – tajni citroen WRC auto
Throw me a bone – daje citroen saxo
Give me time – dodaje minutu na Service Time (morate pritisnuti T)

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Aktivirajte inventar i pogledajte kompas. Igla mora pokazivati sjever. Idite na Load Game ikonu i istodobno pritisnite i držite tipke HELP na sekundu – dvije, zatim izađite iz inventarskog izbornika.

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS
Šifre ukucavajte tijekom trke ili možete trku pauzirati (tipka P), pa onda otipkati šifru.
BOUNCY – vozila odskaču vrlo lako
STICKY – vozila jako prijanjaju uza stazu
SLIPPERY – prijanjanje je vrlo slabo
TURBO – ubrzava vaše vozilo dvostruko
WAR – neograničena količina raketa za sva vozila
GHOST sva su vozila duhovi (nema udaranja)
HITME – agresivni kompjutorski vozači
MOON - oslabljena gravitacija
HEAVY – pojačana gravitacija
Za dodatnih 200$ kao svoje ime upišite «i cheat», a zatim otipkajte MONEY u Upgrade izborniku.

SWAT 3
Tijekom igre pritisnite SHIFT i ~ da bi se pojavila konzola. Otipkajte šifre i pritisnite ENTER za aktivaciju.
Biggerpockets – neograničene količine streljiva
Casual – nema odjeće
Doubleshot – brže pucanje
Hotstuff – AI je pametniji
Iamleet – pobjeđujete u misiji
Johnwoo – slow motion
Justin – AI se nikada ne predaje
Nc17 – više krvi
Noshades – noć postaje dan
Rabies – štakori postaju zečevi kad ih se upuca
Swatlord – god mod

STAR TREK: HIDDEN EVIL
Tijekom igre otipkajte ove šifre:
KIRK – neograničene količine zdravlja
SPOCK – preskačete nivo
BONES – dodaje Hypospray u inventar
SCOTTY – svi ključevi i propusnice

CARNIVORES 2
Tijekom igre unesite jedan od kodova:
SHIFT + L – možete letjeti
SHIFT + F – uključuje maglu
SHIFT + M – uključuje 3D objekte
Također možete tijekom igre otipkati «debugup» za uključivanje debug moda. Ako ste dobro unijeli kod, u gornjem desnom kutu pojavit će koordinate.
CTRL – trčite brže
CTRL + N superskokovi
SHIFT + S – slow motion mod
TAB – kompletna mapa

WHEEL OF TIME
Aktivirajte konzolu i unesite šifre:
God – god mod
Allammo – sve čarolije
Fly – mogućnost letenja
Walk – hodanje
Behindview 1 – pogled iz trećeg lica
Behindview 0 – pogled iz prvog lica
Playersonly – isključuje/uključuje vrijeme
Invisible 1 – uključuje nevidljivost
Invisible 0 – isključuje nevidljivost
Killall (ime klase) – ubije sve neprijatelje te klase
Slomo (0.0-1.0) određuje brzinu igre
Summon (ime klase) – priziva određenu klasu
Switchlevel (nivo) – prebacuje vas na željeni nivo

NOCTURNE
Pritisnite F10 tijekom igre i zatim unesite šifre:
Winblows – sva oružja i streljivo
Tntrules – dinamit
Dumbogun – slonovski pištolj
Moreammo – dodatno streljivo
Torchmyass – bacač plamena
Godgames god mod
Youfarted – gas maska
Headofhorrors – omogućava bigboom kod
Bigboom – trenutačno ubija neprijatelje
Thuderstorm – kiša
Recharge - nadopunjuje bateriju
Healme – obnavlja zdravlje
Shotgunshell – sačmarica i 500 patrona
Skeletonkey – skeleteon ključ
Snowstorm – snijeg
Freezer – uključuje neprijateljski AI

RAINBOW SIX: EAGLE WATCH
Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte
Avatargod god mod
Teamgod – timski god mod
Explore - isključuje pobjednički mod
Stingerdiscount - obnavlja zalihe streljiva
nobrainer isključuje AI
turnpunchkick – 2D likovi
meganoggin – velike glave
bignoggin – svi igrači imaju velike glave
clodhopper – velike ruke i noge
1-900 igrači teško dišu
debugkeys – uključivanje debug tipki
S tipkom F10 aktivirate debug mod.
Možete koristiti ove tipke:
F2 – screeshot
F6 – mijenja pogled
F7 ili F8 – trenutna smrt
F9 – vraća u normalan pogled
F10 – isključuje debug mod
F12 – preskakanje nivoa
[ili] – podešavanje osvjetljenja
1 ili 3 – mijenja rezolucija
A – uključuje AI
V ili B – rotiranje pogleda

RAINBOW SIX
Pritisnite ENTER tijekom igre i otipkajte ove šifre:
Avatargod – god mod
Teamgod – timski god mod
Explore isključuje pobjednički mod
Stingerdiscount - obnavlja zalihe streljiva
nobrainer - isključuje AI
turnpunchkick – 2D likovi
meganoggin velike glave
bignoggin svi igrači imaju velike glave
clodhopper velike ruke i noge
1-900 – igrači teško dišu
debugkeys – uključivanje debug tipki
S tipkom F10 aktivirate debug mod.
Možete koristiti ove tipke:
F2 – screeshot
F6 – mijenja pogled
F7 ili F8 – trenutačna smrt
F9 – vraća u normalan pogled
F10 – isključuje debug mod
F12 – preskakanje nivoa
[ili] – podešavanje osvjetljenja
1 ili 3 – mijenja rezoluciju
A – uključuje AI
V ili B – rotiranje pogleda

UNREAL TOURNAMENT
Ove šifre rade samo u Single Player modu.
Pritisnite ` (tildo) da bi se pojavila konzola i otipkajte iamtheone. Zatim otipkajte šifre.
God-god mod
Loaded – sva oružja
Fly – možete letjeti
Walk isključuje letenje
Addbots (broj) – dodaje određeni broj botova
Open (ime mape) - prebacuje vas na zadanu mapu
Slomo (od 1.0-10.0) – mijenja brzinu igre
Behindview 0 – pogled iz prvog lica
Allammo - svo streljivo
Killall (ime neprijatelja) ubija sve naznačene neprijatelje
Killpawns ubija sve neprijatelje
Playpersonly zaustavlja vrijeme
Behindview 1 – pogled iz trećeg lica

učlanite se!



HACKER CLUB



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

AUTRONIC



Autronic je tvrtka kod koje uvijek možete naći najnoviji hardver. Najbolji dokaz tome su i brojne recenzije tog hardvera koje možete pročitati u svakom broju Hackera. Naš Patrik teško može ne naći nešto zanimljivo kada se nađe pred tolikim izborom. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici i dođete li s **Hacker club** iskaznicom dobit ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

Gruška 22
tel. 01/ 6153-500

POPUST 10%

MACRO-MICRO



I Macro-Micro sprema nekoliko iznenađenja za božićno shoping ludilo. Ovaj put sve audio kazete su 25% jeftinije nego prošli mjesec, a TraxData prazni CD-i za snimanje su samo 15 kuna. Osim velikog izbora joysticka, Macro-Micro nudi od ovog mjeseca i punjene catrige za HP pisače u boji po cijeni od 180 kuna, a članovi **Hacker kluba** na tu cjenu dobivaju još i 5% popusta.

Drenovačka 7
tel. 01/ 3095-033

POPUST 5-10%

INFO GAMA



Specijalni božićni popust od 15% je Gamino iznenađenje za sve članove **Hacker kluba** u mjesecu prosincu. Ovaj rekord u popustu trenutno je teško dostići. No, to nije sve. Tijekom prosinca Info Gama objavljuje i akcijsku prodaju Macom monitora, te 3Com i U.S. Robotics modema. A, od igraćeg hardvera tu još potražite i Anihilator Ge Force karticu.

Počiteljska 18
tel. 01/3098-302
Dubrovnik,
Gabra Rajčevića 4
tel. 020/420-310

POPUST 15%

ZOLA



Recenziju Zolinog Yamaha muzičkog računala s klavijaturama mogli ste pročitati u prošlom broju Hackera, a ovaj mjesec Zola ima nekoliko noviteta za članove **Hacker kluba** na koje treba obratiti pozornost kada se kupuju pokloni za Božić. To su Saitek R4 Wheel i Joystick 2000, te cijela serija LMP joystcka za PC. No, tu je i najnoviji Casio pisač u boji kojim možete ujedno oslikati i gornju stranu CD-a kojeg ste spržili.

Nova cesta 115
tel. 01/ 3095-153
Trg senjskih uskoka 8
tel. 01/ 6552-727

POPUST 5-10%

PENTAGRAM



U Pentagramu ovaj mjesec potražite novi Yamahin 8/4/32 snimač ili novu Philips USB kameru koja ima 32 framea po sekundi. Osim toga, tu su i nove Abit matične ploče s ugrađenim UDMA 66 kontrolerom. A poseban multimedijalni paket je i novi Toshiba DVD sa Sigma Hoolywood + MPEG2 karticom. Za sve je komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije članovi **Hacker kluba** dobivaju 5% popusta.

Savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698

POPUST 5%

Da, želim se pretplatiti na

 6 BROJEVA [illegible]  12 BROJEVA [illegible] **HACKER**

ime i prezime / naziv tvrtke ....

ulica i broj .... *poštanski broj* .... *mjesto* ....

JMBG / matični broj tvrtke .... *tel/fax* .... *datum potpis* ....



NAČIN PLAĆANJA

○ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

○ *uplatom na žiro račun*
30108-603-42905
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

○ *kreditnom karticom*
○ **American Express** ○ **Diners Club**
○ **EuroCard MasterCard** ○ **Visa**
broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. **NAPOMENA:** Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10 (1. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE (Marijana Jurič) na naše telefone: 01/3843-600, 3843-599

Božićna kupnja s iskaznicom HackerCluba je jeftinija!

HORNY SHOW

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ

























goran@agram.com

Marketinški stiptiz

Uzimate li u videotekama filmove zbog žanra ili glavnih uloga vaših omiljenih glumaca? Znam sve. Žanr je svakako bitan. Ako ste poklonik akcijskih filmova, teško da ćete posegnuti za ***Legendom o jeseni*** *ili* ***Zimskim ljudima****, ako ste pak skloniji dobroj komediji, kladim se u život da ćete Bergmanov* ***Sedmi pečat*** *uzeti jedino ako je ostao kao posljednji primjerak na policama. Možda čak ni onda.*





Marketinški striptiz ili sasvim normalna promocija proizvoda? Nismo sigurni, ali jedno je sigurno: Lara u svakom novom nastavku ima sve manje odjeće.

Dakle, apsolvirano. Žanr je presudan. Glumci? Steven Segal vam je, primjerice, toliko antipatična gubica da ga ne možete ni nacrtanog vidjeti. Akcijski film koji ćete uzeti bit će nešto s Bruceom Willisom, je l' tako? Zaključak? Izbor glumaca je bitan jer se lakše vežete za radnju filma čiji smo žanr već odabrali po spomenutom kriteriju. Sažetak: žanr je jednako važan kao i producentska odluka da se pojedina uloga dodijeli baš određenom glumcu. Vi ste taj (da, da, vi, zašto se osvrćete?) krajnji korisnik zbog kojeg se cijela ta mašinerija obrušava na detaljne strateške razrade ne bi li vam se što više svidio krajnji proizvod. I ne samo svidio, nego i oduševio, tako da možete u zanosu, grčevito držeći preneraženog *frenda* za ruku, fiksirajući ga u zjenice u prepunom *busu*, na sav glas vrištati da je «taj» film prava ludnica i da ga svakako mora pogledati.

Idemo sad na igre za PC i PSX. Što su igre ako ne animirani filmovi koji vam, za razliku od klasičnog igranog filma gdje ste pasivni promatrač, nude da budete najvažnija karika u lancu o kojoj ovisi sama radnja. Više nećete sjediti u fotelji opuštenih leđnih mišića i tupog pogleda prikovanog za zaslon dok vam mozak poput krave preživa dijelove koji nailaze, postali ste aktivnim sudionikom priče. Gotovo da se možete *ufurati* da je igra rađena upravo za vas.



Proizvođači igara su dosta brzo shvatili tu prednost igara nad filmom te, obrativši se publici sklonoj vizualnoj razonodi, iskoristili parametre izbora žanra i junaka koje sam spomenuo na početku teksta.

Najočitiji primjer je lukavac Toby Gard. Čovjek je za potrebe igre Tomb Raider po ideji marketinškog razvojnog tima kreirao lik Lare Croft.

Bratija iz marketinga je, mućnuvši dobro glavom i sagledavši kakav lik treba ta igra, došla na opasnu ideju: glavni će lik biti žena. Igra ne zahtijeva lik koji će se kroz priču probijati snagom nego umom, a kako su žene (*sorry*, dečki, naučno dokazano) suptilnije nego mi mužjaci, bile su logičan izbor. Nadalje, kad je već riječ o ženskom liku koji sigurno ne bi trebao izgledati poput Bepe Jozef iz Alan Forda, a osim toga, igra je tipski zamišljena tako da se glavni lik vidi u cijelosti (za razliku od pucaljki, gdje vidimo samo snažne dlakave ručerde i raketne bacače), najbolje bi bilo da se posao prepusti Tobyju, grafičkom genijalcu u čijoj glavi skaču mladanačke vizije iz pubertetskih noćnih polucija. Ne ulazeći u srž Tomb Raider igre i samog lika gospodične Croft koje su usko povezane s pozadinskom radnjom igre, obratimo pozornost na ogoljenu činjenicu koja nam govori kakva je to smicalica zakuhana oko Lare ne bi li nam zavrtjela mozgom.

Sam Toby kaže da je raskošno poprsje koje odaje kipuću šesticu Larinog *cicobrana* nastalo sasvim slučajno jer mu se, zamislite samo, slučajno omaknuo *mouse* dok je čačkao oko tog iskonskog simbola žene i majke. Lagao Toby ili ne, činjenica je da Lara svoje mesnate lopte dosta spretno nagurava po našim zaslonima. Gotovo jednako spretno kao što i cijela *plejada* mladih djevojaka nagurava svoje dekoltee po različitim medijima, a sve sa svrhom da nam se lik avanturistkinje Lare pokuša približiti malo "opipljivije" kroz piksele. Eidosovoj marketinškoj kasti treba skinuti kapu jer su širokoj publici uspjeli neprimjetno podmetnuti animirani lik koji se preko noći preobrazio u rasnu putenu ženu od krvi i mesa, čulnih podatnih usana i pohotnog pogleda čije bradavice zaklanjaju jedino nišani cjevčuge *desert eaglea* s napunjenim spremnicima. Sa svih mogućih časopisa, promotivnih plakata, *flyera* i reklamnih spotova gledaju nas žive lutke koje podsjećaju na Laru, bilo da je riječ o nenametljivoj asocijaciji kao u reklami za Rexonin *roll-on stick* gdje Larina inačica u sprintu i *salto mortale* skokovima izbjegava furiozne vatrene jezike, ili pak otvoreno koketirajući s animiranim likom poput njemačke popskupine The Artze u jednom od svojih videoklipova gdje se dečki po nekakvim kotlovnicama napucavaju s *miss* Croft. S koje god strane prišli Lari, s kojeg nam se god aspekta ona obraćala, uvijek u prvi plan upada jedno: velike, lijepe, čvrste grudi. Muškarci uzdišu, žene frkću nosovima, bebe upiru prstićima i plaču, učenici naguravaju šake u džepove stiskajući bolne prepone... Kolektivno ludilo je zahvatilo sve. Marketinške svinjarije nemaju kraja ni konca. Osim što smo u nekoliko desetaka živućih inačica doživjeli Laru Croft, počelo se s provokativnim ubodima u konzumentski mozak koji bi mogao naslutiti da će već u idućoj reklamnoj kampanji napokon vidjeti ono što oduvijek želi - Larine ogoljene grudi. I dogodilo se. Sve pod krinkom slobode i odbacivanja stegovnog ugovora između jedne od glavnih Eidosovih manekenki i matične kuće. Žena je, proslavivši se kao najoriginalnija i najvjernija tumačiteljica lika i djela (i tijela) Lare Croft, pozirala za Playboy. Kao da joj je slava bila potrebna. Šuplje priče o samovoljnoj odluci zasjenjuje činjenica da je žena (Lara) gurnula sisu u oko kamere i svekolikog puka baš u trenutku kad je Eidosu ponestalo droge kojom bi napaljivala *gejmere* o točnom datumu izlaska Tomb Raidera 4. Lukavo, nema što! Učinak postignut, lova dignuta i podijeljena, Tom Raider napokon na tržištu, grudi veće nego ikad, svi sretni i zadovoljni.

Netko je pametan rekao da je razlika između pornografije i romantike u intenzitetu svjetla. Hoće li netko do izlaska Tomb Raidera 5 upaliti svjetlo i snimiti pornografski film s već do bola izmanipuliranom piksel heroinom čija se prvotna uloga već odavno izgubila u besramnim trikovima reklamnih agenata. Nadam se da kontesa Lara, samozatajna i hrabra londončanka, svojim avanturističnim duhom i aristokratskom krvlju ženski pandam Lordu Graystocku, poznatijem kao Tarzan, neće ustupiti mjesto nekoj Ginger ili Amber Leen, Ćićolini ili Teresi Orlowsky.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr